Professional Magazine for IBM PC Games —— PC Game 最新情報

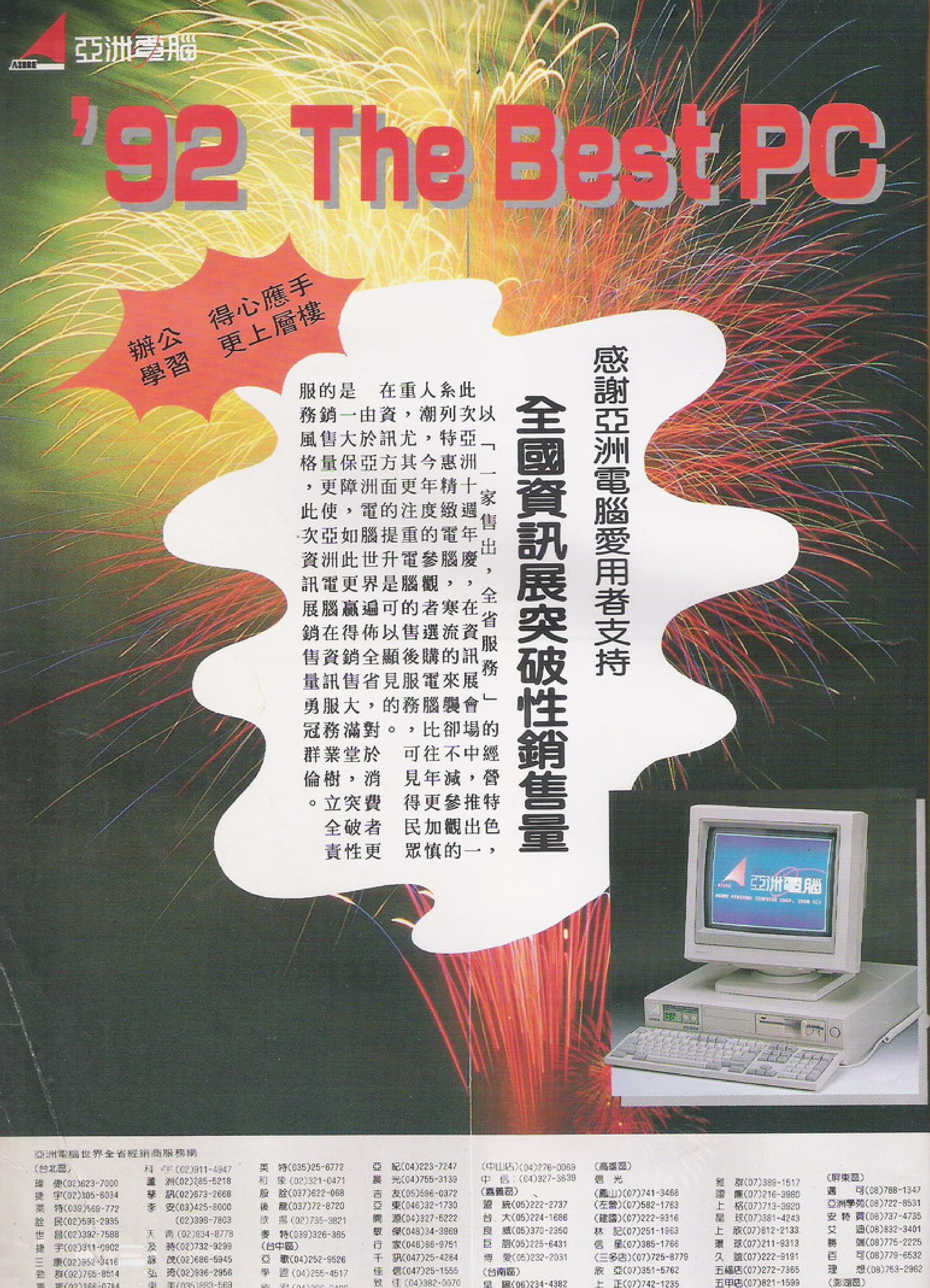
NT$60元 HK$25元




# 軟體世界



35
1992年・2月號


亞洲電腦
ASUEE
'92 The Best PC
辦公 得心應手
學習 更上層樓
感謝亞洲電腦愛用者支持
全國資訊展突破性銷售量
以「一家售出，全省服務」的經營特色，此次亞洲十週年慶，在資訊展會場中，推出一系列特惠精緻電腦，寒流的來襲卻不減參觀的人潮，今年度的參觀者選購電腦比往年更加慎重，尤其更注重電腦的售後服務，可見得民眾在資訊方面的提升是可以顯見的。由於亞洲電腦世界遍佈全省，對於消費者更是一大保障，如此更贏得銷售大滿堂，突破性的銷售量更使亞洲電腦在資訊服務業樹立全責服務風格，此次資訊展銷售量勇冠群倫。
亞洲電腦
亞洲電腦世界全省經銷商服務網

# 中國人的悲哀 82年新春感言

引言

中國，這一個古老的國家，祂就像一個經歷了幾個世代的牆腳石磨，在斑駁蒼老卻永遠屹立的身影中，帶給我們無限的關懷與省思。

中國人，這一個被我們日夜呼喚的名字，他難道就真的像一盤可憐的散砂，永遠任人擺佈、任人丟棄，而無法凝聚團結起來嗎？

一年復始，萬象更新，在新一年的開始，本該要向大家說一些恭喜的話，感謝這一年來大家對軟體世界的愛護與支持，可是當話要說出口時，喉頭卻有點哽咽，內心的激動已無法强顏歡笑……因此，只希望這一個無言的祝福，能表達軟體世界全體同仁內心最深摯的感念與謝意。

五年來，軟體世界為了讓國內消費者享受平價的合法休閒軟體，我們默默的付出了無數的辛勞與努力，今天，我們終於得到了歐美三十餘家軟體公司的認同，願意以平價政策銷售給國內經濟能力有限的學生消費者來使用。雖然，我們不敢居功，但是這一切成果一直是我們認為對國內消費者最直接也最真誠的回饋。

可是，這一切努力的成果，將在今年以後，被「自己人」惡意的斲傷，而致消失殆盡。一家國內知名的科技公司，恃其高知名度與雄厚的財力後盾，欲進入國內休閒軟體市場，竟函通告國外公司，謂其可全面拾高國內休閒軟體售價，並願意支付鉅額權利金。當我們聽到這個消息後，我們有一種莫名的失望與悲哀，難道要爭取國外代理一定要犧牲自己國人消費者的權益才能換取嗎？難道這就是我們中國人的悲哀嗎？

另外，最讓我們傷心的，就是該公司為了得到國外公司的授權，竟然指責我們為翻版公司，把我們五年來辛苦爭取國際認同，為洗刷台灣海盜王國所做的努力與付出全部予否定與推翻，這種「煮豆燃豆萁」犧牲別人成全自己的作法，更使我們心在滴血，難道為了爭取代理，一定要出賣國人，踐踏自己國人辛苦建立的形象才能達到目的嗎？難道這就是我們中國人的悲哀嗎？

今天，我們在身心俱傷之後，終於有了一個醒悟：只要是「中國人」，即使形象再好、規模再大的公司，為了利益，都可能做出不擇手段的勾當來。因此我們為了保護自己的形象不再被扭曲，決定將部分不被國內法律相對保護的日本、歐洲軟體全數收回，從此，國內消費者將無法再享受不必授權即可使用的國外平價軟體了。

在此新春節日，發表這篇感言，心情是相當沉重的，或許在不久的將來，國內消費者也要以同樣沉重的心情去購買自己喜歡的國外軟體了，但是請您一定要相信，軟體世界為國人爭取平價軟體的決心是永遠不會改變的，雖然我們知道自己的力量相當有限，但是為了維護國內消費者權益，我們仍義無反顧。軟體世界將永遠與各位站在一起，軟體世界全體同仁願意做您一生最忠實的朋友，只要我們手拉著手心連著心，再大的强權我們也不怕，再險惡的風浪我們也可以渡過，最後願以一句自己的座右銘與各位共勉：

**只有流淚播種的人，才有歡呼收割的一天**

王俊博 敬上

# 軟體世界

**2**
FEBRUARY
1992

## NEW FILES



## 強片預告



## 國內報導



## 國外報導

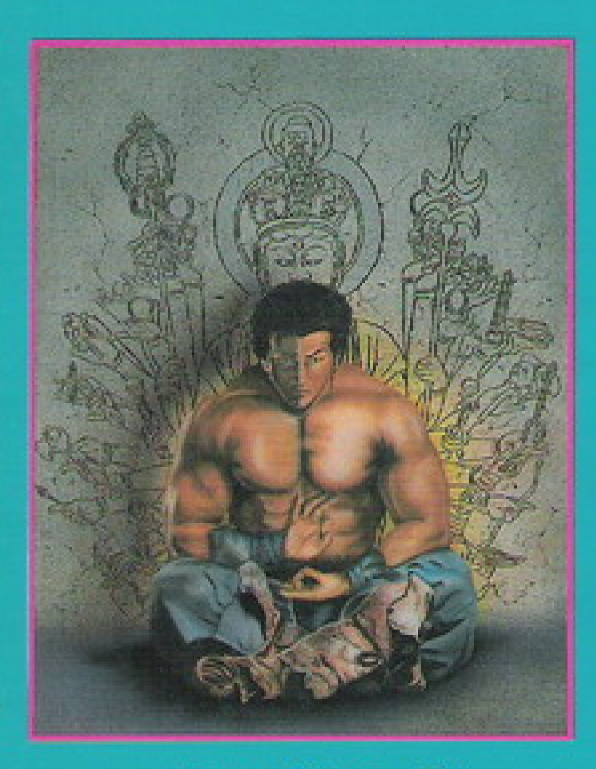


## 補習街



## GAME在燒





## 封面故事

取材自中國野史背景的如來金剛拳傳奇爲第二屆金磁片獎力作之一，自上期雜誌刊出強片預告以來，許多玩家紛紛詢問出片日期，可見本土玩家對國人自製之中文遊戲的喜愛，軟體世界雜誌本期封面搶先刊出，敬請諸位玩家蹲好馬步、擺好架勢，預備接招！




## 百戰天龍



## 遊戲攻略



## 組合語言學與問



## PC地帶



## 隆中對



發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／陳　道
編　　輯／沈懿慧、李漢成
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
資料處理／曾玉華

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政鷹、劉　瑋、王淑美、
楊淳妃
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花、郭淑芬、林麗玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
吳讓諒、李莉莉、陳宗甫、
黃振倫、郭宗勳
駐美特派員／
亞佛列德

發行所／
軟體世界雜誌社
社　　址／
高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱

法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師

內文打字／
長興中文電腦當射
排版公司

照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製　　版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號

中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

敵境深處的致命黃蜂

# GUNSHIP 2000

# 無敵飛狼2000



The Helicopters

*The AH64A Apache Gunship!*



*The UH-60K/L Blackhawk!*



*The AH-1W SuperCobra Gunship!*



*The AH-6G Defender!*



*The OH-58D Kiowa Warrior!*

你由沙丘後突然現身，螺旋槳的聲音一直衝激著你的耳膜，一架蘇聯製的T-80A坦克在雷達上出現，你毫不猶豫的發射了一枚空對地小牛飛彈預備送它歸西，按下飛彈觀點，你見到你的小牛大剌剌的向目標逼進，不負所望將那龐然大物轟成一團火球，漂亮！

「真實」一直是各家模擬遊戲所標榜的一大重點，但真正能做到完全擬真效果的，非MicroProse公司之模擬遊戲莫屬。多年前的無敵飛狼即成功的將阿帕契的功能及戰場上之英姿發揮至極限，在科技日新月異的今日，其公司又再度推出無敵飛狼2000，以多種不同性能的直昇機呈現給各位玩家。

除了仍可選擇以AH-64A阿帕契做爲飛行主力外，還備有AH-64B長弓阿帕契、UH-60K/L黑鷹、AH-1W超級眼鏡蛇、MD530G防禦者及OH-58D武士偵察直昇機等數款美國最新科技戰鬥直昇機。玩者可依任務地區不同選擇不同性能的直昇機執行制裁地面部隊、解救人質、轟炸敵軍重要設施、運送軍需物質等任務。與無敵飛狼不同的是此次將不定時派給日夜任務，玩者可先由候選軍官開始單機訓練飛行，在完成每一次任務後就可依表現

這些令人眼花撩亂的儀表板，你是否能操控自如？



"賓果"好一個"炸彈開花"的畫面

機種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯示：VGA　操作：鍵盤/搖桿

# 低空火力的眞正霸主

升級，升至正式軍官職務時，即可一次帶領五架直昇機參加正式戰場的任務考驗，並可一併爲你的僚機伙伴們升級！哇！

戰區有波斯灣及中歐兩處，玩者有機會與未解體前的蘇聯軍隊正面衝突，試試蘇聯裝甲部隊的强大火力，也能遭遇裝備齊全、抵死頑强的伊拉克裝甲部隊，在沙漠黃土中奮戰。

本遊戲著重策略性、有計畫的攻擊，所以在不同戰區及不同目標的情況下，選擇裝載量百分比高、多用途及能應付多變戰況的武器，及其數量、位置，甚至其他五架僚機機型，就成了很重要的一環。30mm的機關砲不能省卻，地獄火、刺針、響尾蛇、企鵝等飛彈及各型火筒炮都應該用在最適當的地方才能一舉殲敵。

詳細的任務簡報，說明任務簡報，說明任務地區之氣候、溫度、飛行狀況、敵軍兵力狀況、地型變化及地點座標，並以地圖標示第一、二目標及補給站位置，遊戲中可於相同之地圖上設定導航點，以先進的導航系統引領玩者迅速接近目標。

地形地物表現得十分明顯，在低空飛行時可清楚的見到靜態的棕櫚樹、鐵橋、房舍、土丘、稻田、塔台等地面設施，也能看見坦克及地面部隊被自己擊毀的情況。

螺旋槳旋轉、飛彈發射及命中目標的音效做得很好，儀表板的設計也不會繁複得令人眼花撩亂，不知從何下手，在每一場戰役結束後還能觀看全程實況錄影，看看自己飛行的缺失並找出敵軍致命的關鍵。

在製作過程浩大、製作人員嘔心瀝血生產的說明書輔助下，無論生手老手皆能快速成爲駕馭「坦克剋星」的高手，請模擬玩家及非模擬玩家安心的把您的飛行史交給我們爲您改寫。






任務圓滿達成後你可以別上你最喜愛的勳章





## 勳章

你所選擇的勳章，將決定你的駐地在陸地或海上，並且駕駛不同的直升機執行任務。在運輸補給任務中，必須著陸在移動中的航空母艦的甲板上。也因如此，你必須在沒有任何掩避物的情況下在大海上飛行一段時間。選擇不同的勳章將決定你的任務種類。













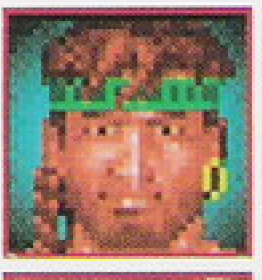





☆需硬碟　☆支援魔奇音效卡、MT-32　片　數：3片(1.2M)　類　型：模擬

# 魔法門III 中文版

## 幻島歷險記







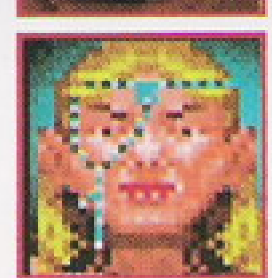
藉著四處搜索
以獲得寶物。







利用擲骰子方式來
決定屬性和職業。









繁多的訊息全部中
文化讓你一目了然。





NEW WORLD COMPUTING™



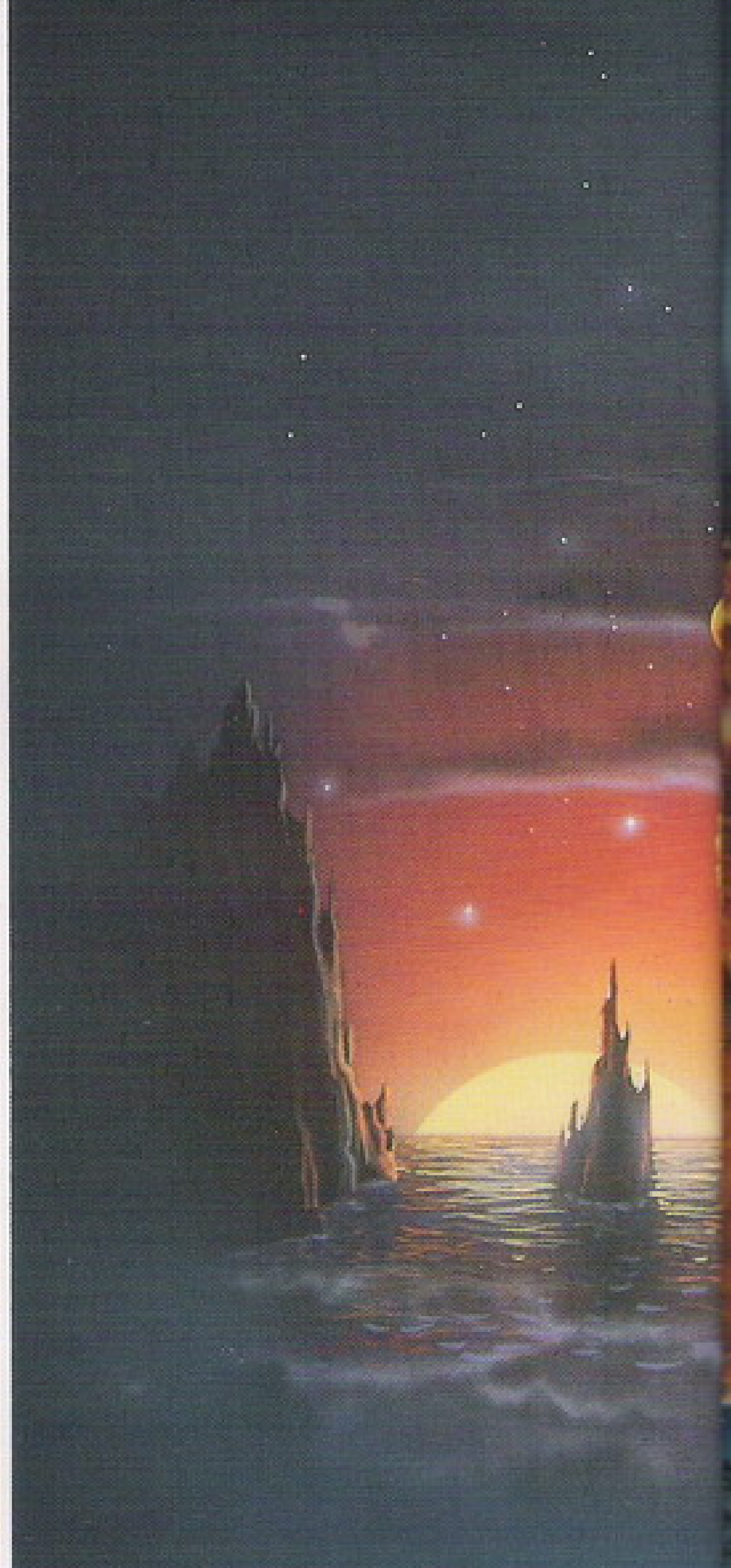
邪惡的席爾頓會在片頭以低沈的聲音向你挑戰。











機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：角色扮演
☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32
☆需硬碟

跟隨柯拉克的腳步　穿越時空閘門

美麗的泰拉星球到底蘊藏著什麼秘密？

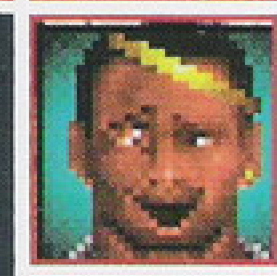
英勇的冒險者啊！

歡迎你再度加入艱難險阻的探險之旅

體會魔法爭鬥的震憾！！



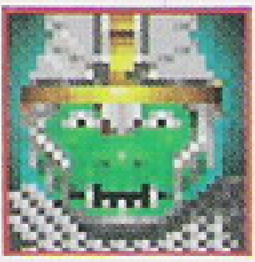








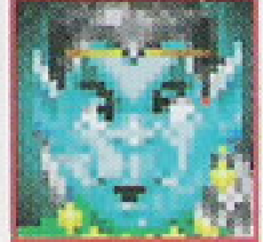















爲何原本祥和的奇幻星球一泰拉，如今陷入一片混亂，怪物肆虐，佔據了整個大陸？島上的三個堡主一正義之王、混世魔王和邪惡魔王爲何會反目成仇，非拼得你死我活？傳說中的究力神珠究竟有何魔力足以控制人類？古金字塔內到底藏有何種神秘的力量？謎、謎、謎，幻、幻、幻，一切等著你來解決！

懷著一顆既緊張又興奮的心情欲在旅館組織一支生力軍，選定好種族、職業和屬性後，就該爲人物選個「臉蛋」，共有20來個肖像，其臉部細膩的表情隨著人物狀況而有所變化。不論是中毒、生病或發瘋，各式的神情絕妙異常，令人捧腹大笑，拍案叫絕。

第三代的探險區域可說非常遼闊，包括五個城鎮與其地下洞穴、三個城堡、五個野外洞穴、八座地下城和五座古金字塔。八十幾種的形形色色怪物，打得你大呼過癮。

此代最大的特色就是具像化，例如當你學會偵查技能後，畫面上的小妖精會揮動手臂；施展了飄浮術，石像鬼會震動翅膀；施法時會有特殊效果等，讓你一目了然，能夠快速進入其領域。

當然啦！最值得玩家注意的是：所有的英文訊息均改成中文，相信這點是以往那些對R-PG又愛又恨的玩家最大的福音。不論是選項、人物對話甚至謎語都完全中文化，不會因看不懂英文而擔心搔癢。

魔法門III還有許多特點，道不盡、訴不完。欲窺全貌，請自行品嚐也！

# 歡樂滿點

玩RPG 及冒險遊戲太費時！玩動作類遊戲又嫌深度不夠！模擬及戰略遊戲如何？太難了？那麼，寒假該玩什麼呢？那還不簡單！介紹你一個既有趣、又簡單、而且還可以呼朋引伴、多人同樂的遊戲一由SIERRA公司各大巨星所共同把關的歡樂滿點！

遊戲中一共有六種既鬥志又比運氣的棋戲，包括規則簡單卻又不簡單的西洋跳棋、有悠久歷史的貴族遊戲西洋雙陸棋、有趣好玩的骨牌接龍、撲克變種的訝奇、適合小孩子培養數字能力的蛇與樓梯以及印度國粹印度棋。各種遊戲都以最爲精緻的畫面於你的電腦螢幕上展現，而且還都提供一種以上的玩法或是棋盤樣式。

依遊戲特性的不同，可提供一至四人同時較勁。若找不到伴，本遊戲還提供了十八位S-IERRA 系列遊戲的著名巨星來陪你玩。每位明星都有其擅長的遊戲，而且依其個性，在遊戲中也會有不同的反應。

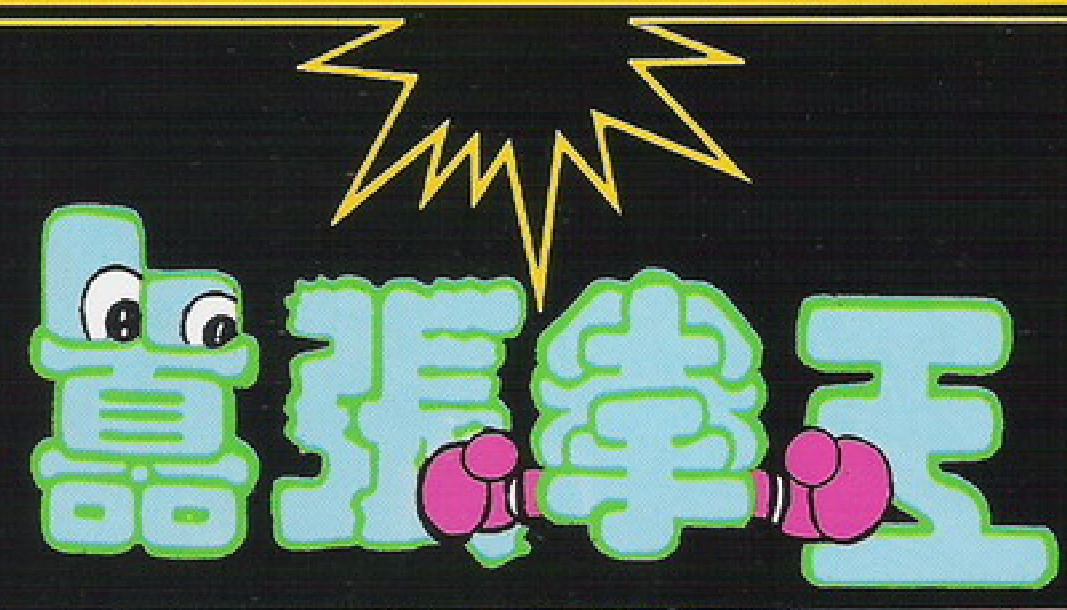
這可不是蓋的喔！你想看看美艷情報員佩蒂的嬌羞模樣嗎？你想知道萊里在輸棋後會有怎樣的反應嗎？在人生劇場中屢次贏過你的JONES 也上場了，你是否想再度與他在棋盤上見眞章呢？還有各個壞人在棋運不濟時會做出怎樣的事呢？以SIERRA公司慣有的幽默風格，想必在這個遊戲中一定又是花樣百出、奇招不斷了·！

☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32 需硬碟




機　種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯　示：VGA
操　作：鍵盤/搖桿/滑鼠　類　型：智育　片　數：5片(360K)

# 比真人還真、還囂張的囂張拳王







※9種可調整的攝影機角度，提供各種觀點的拍攝及供改進之參考錄影，各種角度、畫面還能任意放大或縮小。

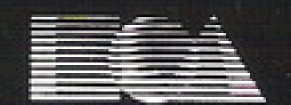
※可一人或兩人同玩，一人獨挑50名電腦對手也行！

※舉凡手套擊中身體的碰撞聲、腳步移位等音效巨細靡遺。

※從訓練、比賽，到得勝時的囂張姿態，與真實拳賽相差無幾。

※幾何形狀的選手，其肌肉關節之協調，臉上表情之豐富，堪稱拳擊GAME一絕。

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/搖桿
類　型：運動
片　數：4片(360K)
售　價：NTS 270元
★支援魔奇音效卡、聲霸卡、MT-32



機　種：IBM　PC　AT　　記憶體：512K　　操　作：鍵盤／搖桿　　☆支援魔奇音效卡、聲霸卡、

顯　示：單色/CGA/EGA/VGA　　類　型：運動　　售　價：NT　$230元　　片　數：2片(1.2M)　☆需硬碟







只要幾粒網球再加上一隻好的碳纖網球拍以及一面練習牆就差不多了。但是上場的戰略經驗何處學呢？能陪你練網球的人又難找，場地費更是貴得要死。

不過，不用灰心，只要你有了職業網球大賽2，在它的各種特殊網球功能的調教下，包管你立刻成爲網球策略專家。

因爲它具有：

★可以自定球路、球速以及發球間隔時間的發球機，而且可以自行設定發球機程式爲特殊的攻擊球路。熟悉各種反擊法後，一上場保証立刻風迷全場觀眾。

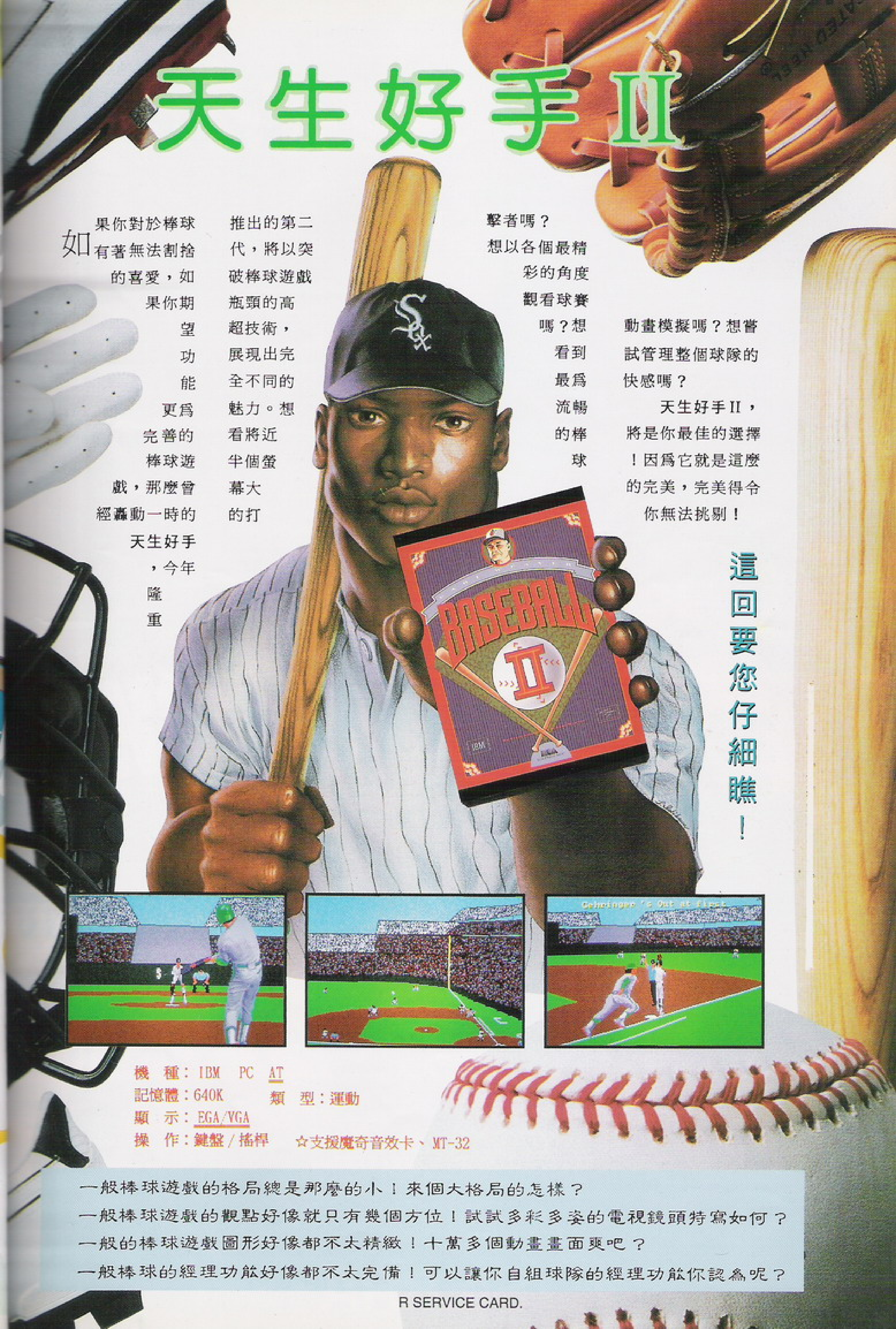
★電腦對手的能力及經驗值都各不相同，可讓你體驗各種不同的刁鑽打法！

★提供三種不同的球場，包括常見的紅土球場、水泥球場甚至高級的草地球場。

★只要你能力夠，隨時都可以加入各大網球公開賽，向世界排名第一邁進！

★在高手模式下，你的能力會隨球賽進行而提升，玩越久越厲害！

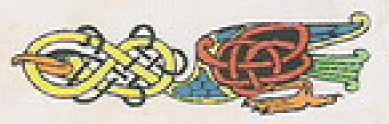
★如果你覺得同時控制球員、擊球及球路太困難的話，也有簡易模式可供選擇，只須用一根手指頭，就可以打遍天下無敵手！


天生好手II
如果你對於棒球有著無法割捨的喜愛，如果你期望功能更爲完善的棒球遊戲，那麼曾經轟動一時的天生好手，今年隆重推出的第二代，將以突破棒球遊戲瓶頸的高超技術，展現出完全不同的魅力。想看將近半個螢幕大的打擊者嗎？想以各個最精彩的角度觀看球賽嗎？想看到最爲流暢的棒球動畫模擬嗎？想嘗試管理整個球隊的快感嗎？
天生好手II，將是你最佳的選擇！因爲它就是這麼的完美，完美得令你無法挑剔！
這回要您仔細瞧！
BASEBALL II
Gehringer 's Out at First
機　種：IBM　PC　AT
記憶體：640K
類　型：運動
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿
☆支援魔奇音效卡、MT-32
一般棒球遊戲的格局總是那麼的小！來個大格局的怎樣？
一般棒球遊戲的觀點好像就只有幾個方位！試試多彩多姿的電視鏡頭特寫如何？
一般的棒球遊戲圖形好像都不太精緻！十萬多個動畫畫面爽吧？
一般棒球的經理功能好像都不太完備！可以讓你自組球隊的經理功能你認爲呢？
R SERVICE CARD.

The Legend of Robin Hood

最不同的世紀風情！

最複雜的智慧謎題！



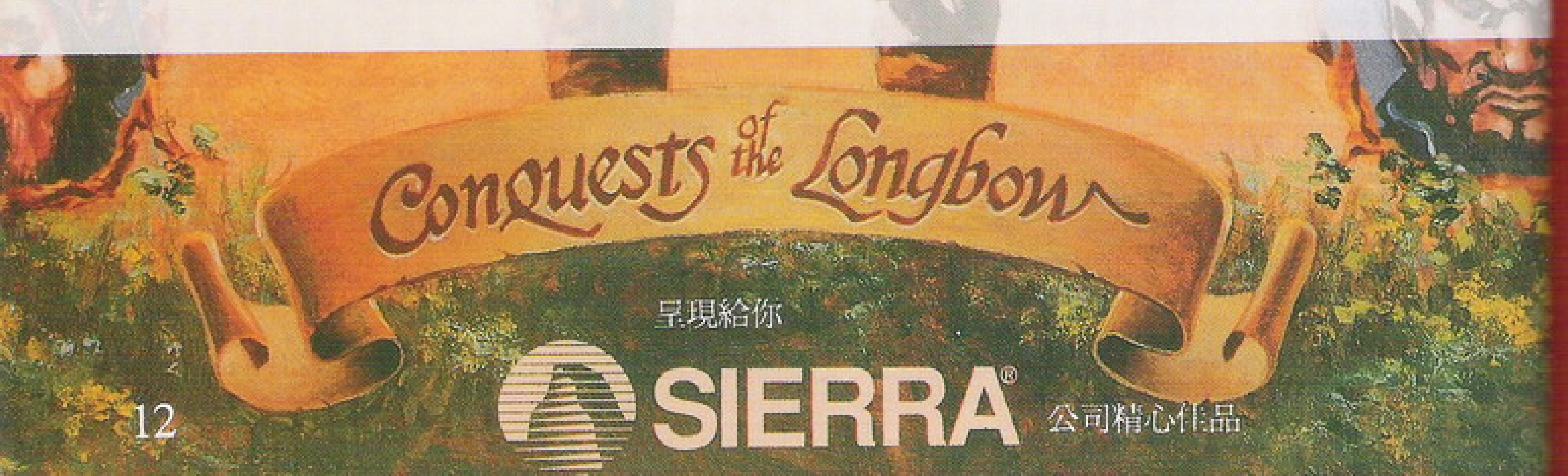
# 俠盜羅賓漢

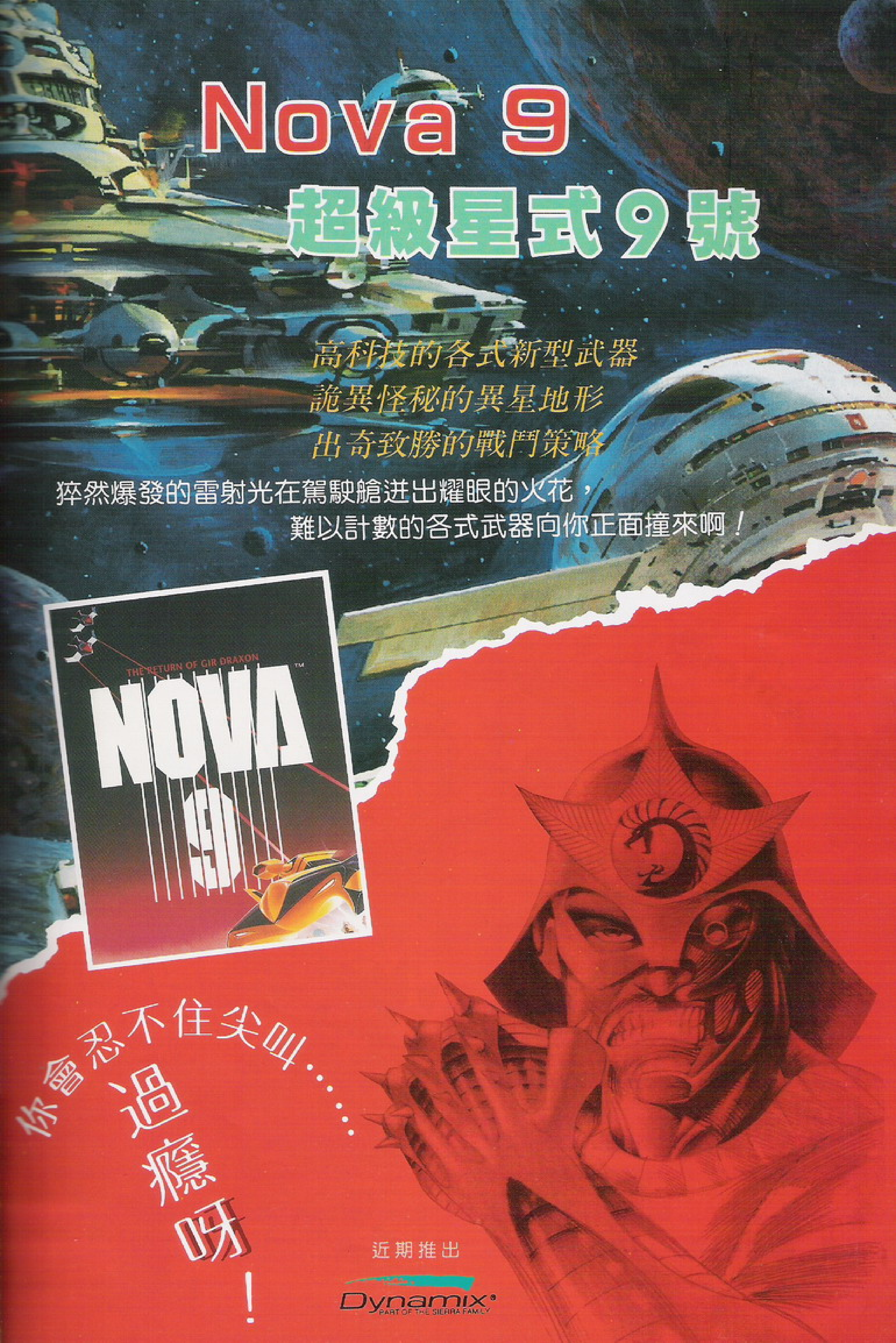


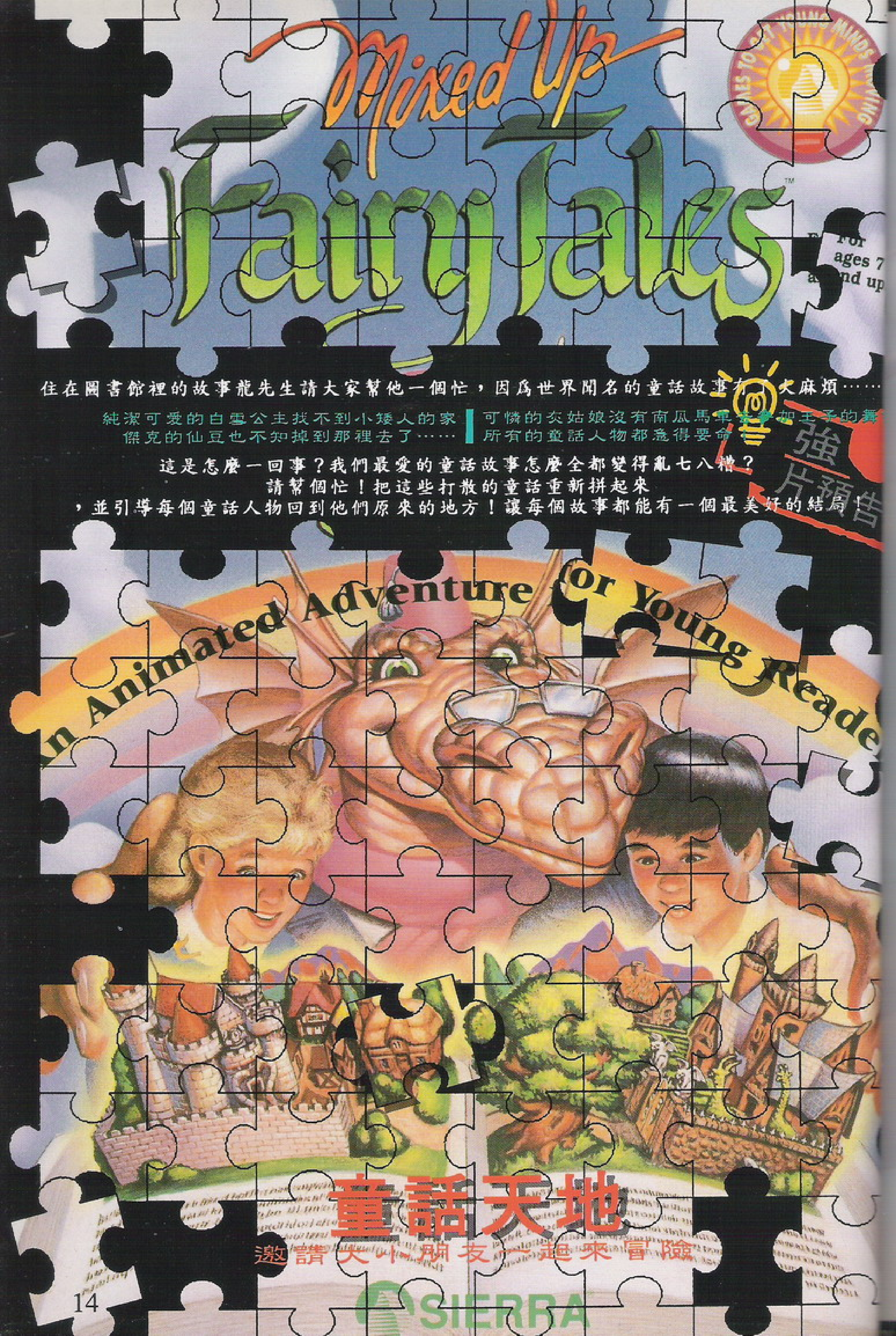



西元1193年，英格蘭人民愛戴的國王——
獅心理察在十字軍東征歸途遭劫
窺伺已久的約翰王子馬上纂奪了王位
人民陷入一片水深火熱之中

**你！羅賓漢，**
人民唯一的救星！
該如何在重重的陰謀陷阱下，
展開這場中古世紀最傳奇、最浪漫懸疑的冒險？



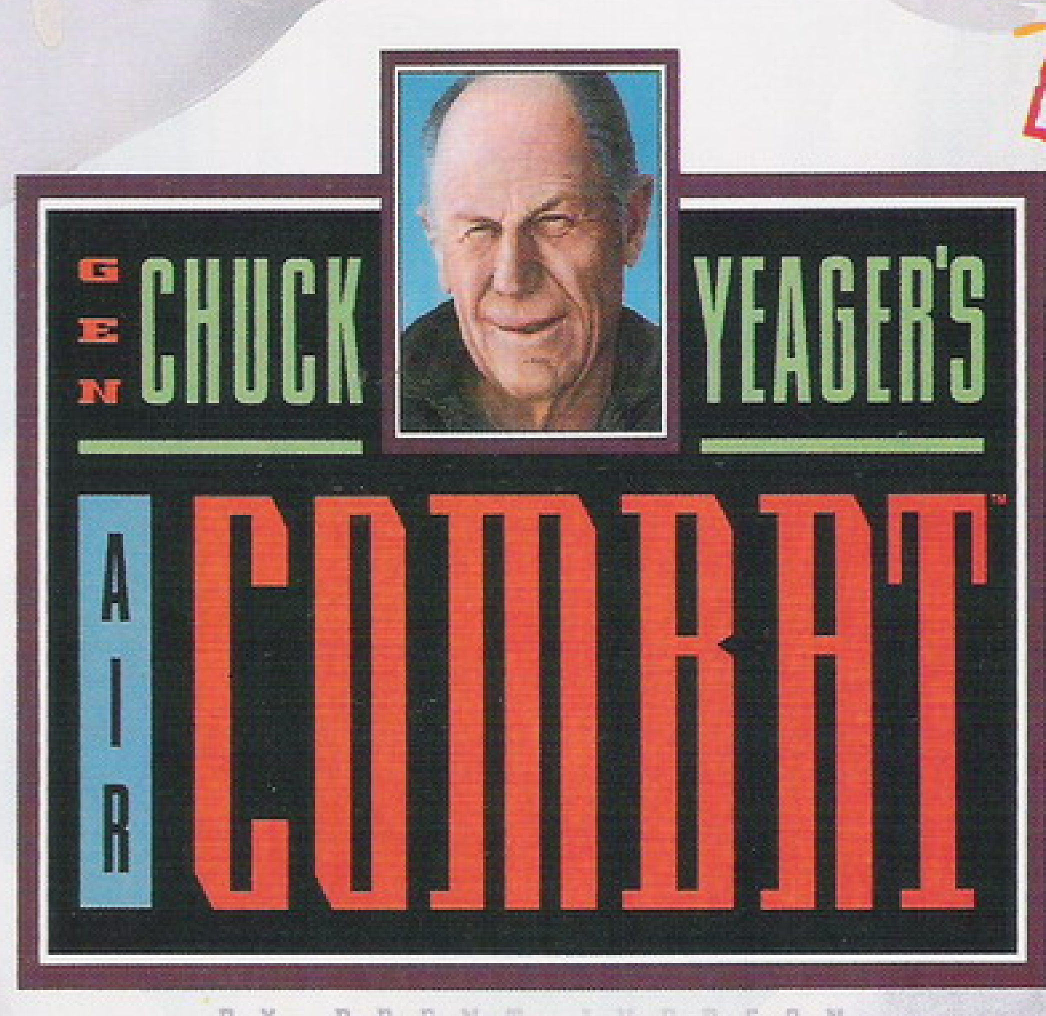

Nova 9
超級星式9號
高科技的各式新型武器
詭異怪秘的異星地形
出奇致勝的戰鬥策略
猝然爆發的雷射光在駕駛艙迸出耀眼的火花，
難以計數的各式武器向你正面撞來啊！
THE RETURN OF GIR DRAXON
NOVA 9
你會忍不住尖叫……
過癮呀！
近期推出
Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY



Mixed Up
Fairy Tales™
For ages 7 and up
住在圖書館裡的故事龍先生請大家幫他一個忙，因爲世界聞名的童話故事有 大麻煩……
純潔可愛的白雪公主找不到小矮人的家
傑克的仙豆也不知掉到那裡去了……
可憐的灰姑娘沒有南瓜馬車去參加王子的舞
所有的童話人物都急得要命
這是怎麼一回事？我們最愛的童話故事怎麼全都變得亂七八糟？
請幫個忙！把這些打散的童話重新拼起來
，並引導每個童話人物回到他們原來的地方！讓每個故事都能有一個最美好的結局！
強片預告
An Animated Adventure for Young Reade
童話天地
邀請大小朋友一起來冒險
SIERRA

# 空中英雄·長空會戰

強片預告




BY BRENT IVERSON

二次世界大戰、韓國、越南三個時空配合五十道艱鉅的歷史任務

期待各位自命爲一流飛機駕駛員的玩家來出生入死



切記：

沒有十成十的把握，請勿貿然登機！



因為：

——戰場上容不下怯弱之人——









Castle of Dr. Brain™
天才智多星
強片預告
徵萬能助手一名
你自認鬼點子奇多嗎？
你的反應夠快嗎？
你需要一份驚天動地的工作嗎？
我需要一名能幫助我探出時間、空間及真理之潛在理論的助手。
你好奇嗎？
你具有天文數學、邏輯、語言等天才嗎？你的記憶力超強且具幽默感嗎？
如果你是！我在此恭候大駕！
怪腦博士
Dr. Brain
12歲以上，自認能勝任者，請上怪腦博士的城堡面試！
SIERRA

# 風雲榜



## 秀才不出門 能知天下事

歲末年初，結束了1991年紛紛擾擾的一年之後，1992年休閒軟體的走勢如何？將是玩家茶餘飯後所津津樂道的，所謂「溫故知新」，對於過去若能有一番通盤了解，再加上玩家的聰明才智，則不難看出未來的趨勢走向，這也是「秀才不出門，能知天下事」的訣竅所在，故在此大略地將過去一年休閒軟體資訊作一綜合整理，分兩部來探討休閒軟體的發展脈絡：（1）1991年年度暢銷排行榜，試圖藉以歸納出屬於台灣區玩家之消費品味，（2）1991年休閒軟體重要新聞回顧，提供給各位「秀才」作一斟酌參考之用。

註：

由於未能連絡上精訊及新世界軟體公司，故本排行榜資料並未包涵此二家公司之銷售資料。

（1）1991年年度暢銷排行榜

| 名次 | 遊戲名稱 | 類別 | 銷售量 |
|---|---|---|---|
| 1. | 三國演義 | 戰略 | 70，000 |
| 2. | 楚漢之爭 | 戰略 | 42，000 |
| 3. | 麻雀學園 | 博弈 | 40，000 |
| 4. | 決戰中國象棋 | 智育 | 36，000 |
| 5. | 水果盤 | 博弈 | 27，000 |
| 6. | 決戰俄羅斯 | 動作 | 26，000 |
| 7. | 四川省 | 智育 | 25，000 |
| 8. | 神州八劍 | 角色扮演 | 24，000 |
| 9. | 吞食天地 | 角色扮演 | 23，500 |
| 10. | 破壞神傳說 | 角色扮演 | 23，000 |
| 11. | 核戰狂人夢 | 戰略 | 21，000 |
| 12. | 三國志II | 戰略 | 20，000 |
| 13. | 軒轅劍 | 角色扮演 | 18，000 |
| 14. | 立體花式撞球 | 運動 | 17，500 |
| 15. | 模擬城市 | 模擬 | 17，000 |
| 16. | 倉庫世家 | 智育 | 16，000 |
| 17. | 御封戰將 | 角色扮演 | 13，000 |
| 18. | 空戰奇兵 | 動作 | 12，000 |
| 19. | 水管狂想曲 | 智育 | 11，500 |
| 20. | 銀河飛將 | 動作 | 11，000 |

本表所列之銷售資料，得來不易，感謝大宇及定基公司的資料提供，使本年度暢銷排榜可含括整個休閒軟體市場，使其更具客觀性及可靠性，故倍感尊珍榮貴，請各位玩家多加利用，是否能由其中看出端倪，便視各位造化了，以下是粗略分析：

各類型遊戲的銷售比例：

| 類型 | | 比例 |
|---|---|---|
| 戰略 | : | 31 % |
| 角色扮演 | : | 20.6 % |
| 智育 | : | 17.9 % |
| 博弈 | : | 13.6 % |
| 動作 | : | 9.9 % |
| 運動 | : | 3.5 % |
| 模擬 | : | 3.5 % |
| 國人自製中文軟體 | : | 67.8 % |

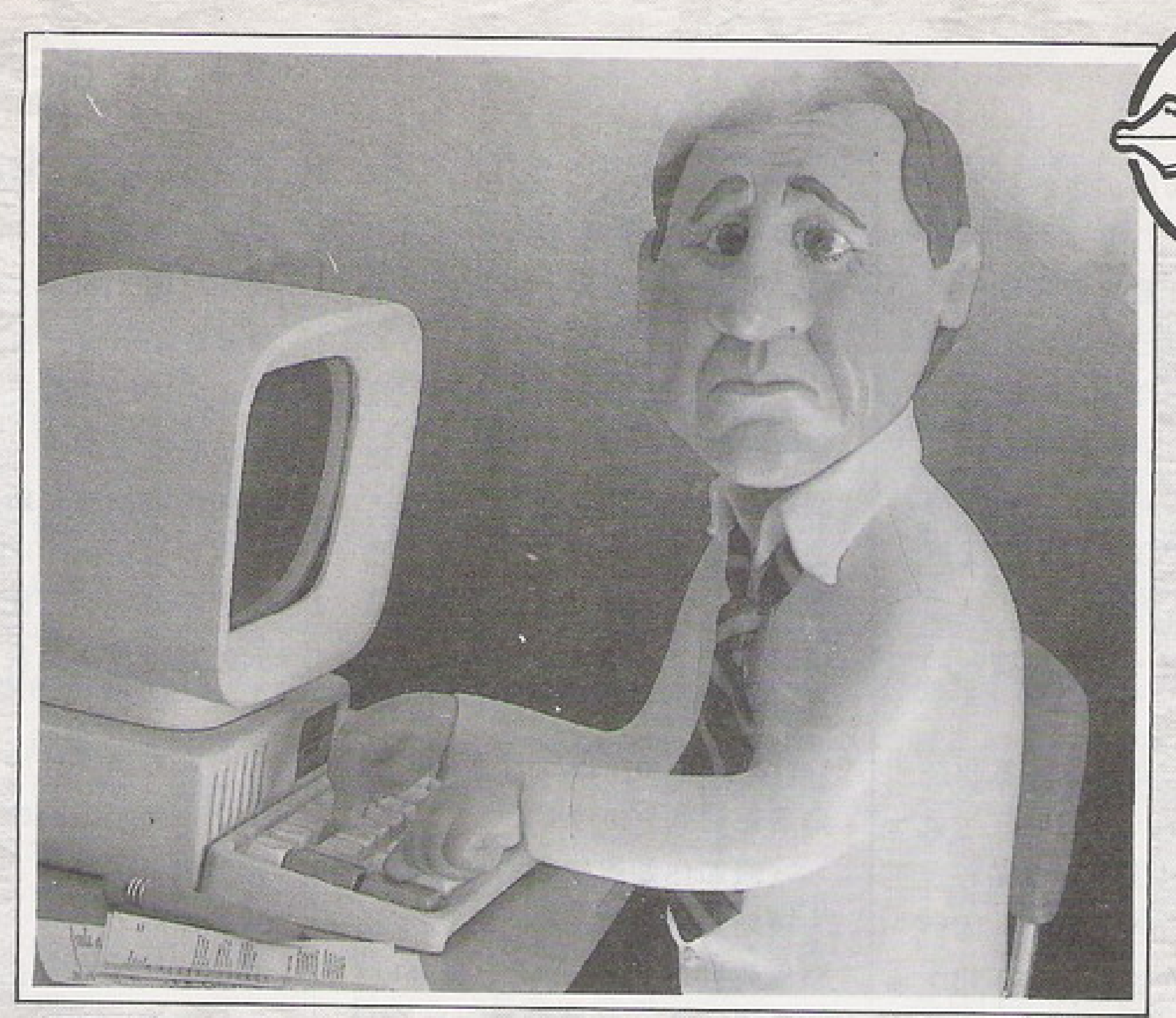
明顯地，在過去的一年裡國人自製中文軟體可說是大贏家，至於遊戲類型，則以戰略類較受歡迎，至於角色扮演遊戲則相當具有發展潛力。

# 風雲榜

（２）1991年休閒軟體重大新聞回顧

1. 國人自製軟體的開發成功—1991年是國人自製軟體最蓬勃發展的一年，也可能是最豐收的一年，如智冠科技三國演義、吞食天地、神州八劍，大宇的破壞神傳說，及精訊的俠客英雄傳……等國人自製軟體，不但得到學者專家的賞識，亦普遍受到玩家青睞。
2. 休閒軟體中文化的技術提升—休閒軟體中文化，是休閒軟體業者及消費者共同的最愛，過去的中文化，一直停留於移植與改編的階段，如今則提升至與國外公司直接合作修改，如電腦休閒世界的蕩魔平妖誌，可說是中文化的一個大起步，直至目前正在著手進行的魔法門III全面中文化，若能修改成功，無異是玩家的一大福音。
3. 電視、電台媒體廣告的突破—過去休閒軟體的宣傳管道皆局限於平面式的宣傳模式，如張貼海報、散發傳單，或是在報章雜誌上刊登廣告等作法，然而，去年７月，三國演義首創電視、電台廣告作法，引起資訊界的震撼及注目，並也引發了休閒軟體是否適合上電視廣告的爭議，不過三國演義銷售成績不惡倒是不爭的事實。
4. 休閒軟體專業雜誌百家爭嗚—有關休閒軟體的專業雜誌，過去一直乏人問津，直到去年８月才打破智冠軟體世界雜誌一枝獨秀的局面，共出版了兩本有關雜誌，一本是電腦休閒世界代理美國聞名全球的COMPUTER GAMING WORLD中文版—電腦遊戲世界雜誌，另一本則是電腦玩家，專以遊戲評論為主。每本雜誌各有其定位及風格，好壞即留待玩家們自己鑑賞了。
5. 定碁與美商KOEI（即日本光榮公司）簽約，重入休閒軟體市場—去年10月定碁正式宣佈代理美商KOEI的策略遊戲軟體，以作為重入休閒軟體市場的籌碼，並以高出市價２、３倍的價格策略，企圖重新定位休閒軟體的市場價格，此一作法是否能成功地引導休閒軟體市場價格的重整，則待日後市場的考驗証明了。
6. 休閒軟體步入合法化時代—過去休閒軟體一直存在於盜拷的階段，合法業者飽受非法拷貝的打擊而無法正常營業，更遑論是研究發展，致使國內的休閒軟體停滯不前，智冠在去年５月公佈其所代理美、英、德、法……等共37家代理廠商，定碁公佈代理日本KOEI公司版權，而新世界軟體亦公佈３家代理權，盜聲四起的休閒軟體市場，至此大致塵埃落定。各位非法玩家們，請尊重智慧財產權，以免因一己私利，而阻礙了國內休閒軟體的發展腳步。
7. 第二屆金磁片獎，提倡國內設計風潮—第二屆金磁片獎於去年９月圓滿落幕，主辦單位為鼓勵國人從事休閒軟體創作，特擴大比賽範圍，並提高獎金額度，欲以集眾人之力，共同研究開發國人自製軟體。休閒軟體由於國人部份封建思想影響，在資訊界猶如妾侍地位，此次休閒軟體業者能跨越門檻觀念，站出來以公開方式凝聚四方人力，與資訊界的閉門造車相較，猶屬難能可貴，故關心休閒軟體發展者，若能共同扶持其茁壯而成為鼓勵休閒軟體創作之最高精神象徵，對於未來休閒軟體的發展，將有莫大裨益。
8. 休閒軟體技術提升，適用配備需升級—休閒軟體技術日新月異，去年交出的成績更是輝煌，除了首創PC史上第一個3D的Real Time RPG魔眼殺機之外，尚有完全以電影手法，真人拍攝，再轉換成軟體的中國之心，其餘如威利奇遇記、F117A 夜鷹隱形戰鬥機、無敵飛狼2000……等此類大型遊戲，遊戲的精緻不在話下，只是其硬體配備需 VGA 及硬碟，更甚的是部份遊戲尚需 EMS 擴充記憶體，方能享受完整的遊戲呈現，如洪荒帝國、火星之旅、銀河飛將、銀河飛將II……等，及至目前尚在製作中的Strike Commander、創世紀VII等皆是如此，故部份配備不完全的玩家，若您無法割捨此些GAME 中臻品，唯一的解決方法，就是讓自己的配備升級吧！

綜合言要，在休閒軟體市場已明朗及合法化之後，再加上去年中文自製軟體的暢銷佳績，今年將會有更多的廠商願意投資在研發基金上，以從事有關戰略及角色扮演類中文自製軟體的開發，乃是必然之趨勢，故休閒軟體市場全面中文化的時代，將指日可待。



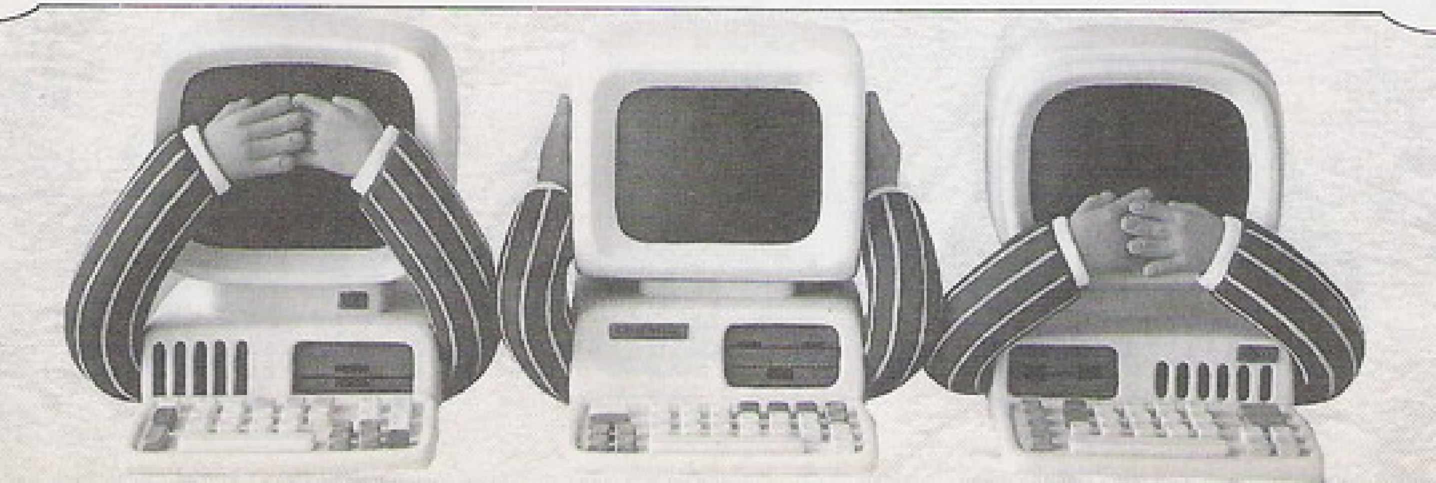
# 玩家必看 電腦升級知多少

／亞佛列德

當我興沖沖地從經銷商那買到最熱門的新Game—銀河飛將II －－帝國逆襲時，馬上拆開包裝，連使用手冊都沒來得及看，便把厚厚地八張磁片，一片一片地安裝到硬碟裡。可是很不幸，才放進第一片，問題就發生了－－硬碟容量不夠！怎麼辦？

於是我開始清理存在硬碟裡的檔案。嗯！該砍掉那一個檔案才好呢？創世紀VI已經玩完了，可是戰果實在該保存起來，但爲了帝國逆襲，只得忍痛犧牲了。PC-Tools也佔了不少空間，但拿掉以後就不能修改無敵版，看來還是把Windows 拿掉算了。很不幸，犧牲那麼多檔案，結果還是差一點點，於是我又拿掉倚天中文。就這樣東拿西砍，終於可以把帝國逆襲安全地放進硬碟裡。但這還是用節省空間的安裝法，若要用節省時間的安裝法，恐怕我的檔案還要犧牲更多。

好不容易等了一個多小時，讓所有的檔案都反壓縮出。等到執行WC2時，竟然音效出不來？！因爲要聽到震撼的音樂，除了要音效卡外，還要有足夠的記憶體及安裝 EMS ，眞衰？！






上面這段獨白，也許是目前許多電腦玩家的心聲。面對製作越來越大、設計愈來愈複雜的遊戲，常常感到自己的硬體配備總是缺了些什麼？今天這個遊戲要在 386 上才能看到流暢的動畫，明天那個遊戲要有 EMS 才能做特殊效果，爲什麼我的XT不能玩這些遊戲？連 286 都嫌不夠！難道一定要更換配備，才能繼續我的冒險之旅？

電腦科技日新月異，當我從 Apple II移到 PC-XT 的時候，就打定了主意，以後不管電腦有多進步，我是不會再跟進了。因爲高額的投資實在讓我消費不起，當時XT的速度和 Apple II 比起來，也讓我感到非常滿意，可是沒隔多久，我發覺我的想法錯了。現在，我使用的是 486 。

所有的電腦玩家，特別是那些在電腦裡不只放應用軟體，還要放Game的玩家，常常面臨痛苦的抉擇，以一般人只用40MB硬碟來說，很少人只因爲要放進最新版的創世紀，而拿掉應用程式。這篇報導，不是教你怎樣解決這個難題，而是提供你一些新的馬路消息，讓你對未來的冒險之旅，先做未雨綢繆的打算，讓你知道新的一年裡出版的遊戲，將要吃掉你多少硬碟空間。或許趁著年關近電腦大拍賣的機會，換一台新的 386 ，要不然加裝一台硬碟，繼續你未來的冒險之旅。

首先，讓我們來看一看Origin 傳出來的消息。Lord British 年度作品UltimaVII-Black Gate大概是12到14MB，創世紀外傳－Ultima Undeiground 約佔 9 到12MB，Chris Roberts 的空戰模擬 Strike Commander 佔約 14到16MB，至於已發行的帝國逆襲，加上語音磁片，總共佔了21 MB左右。

再來看看Sierra新出的立體冒險遊戲有多大，平均說來，每個遊戲至少要佔 7 至 8MB 左右。幻想空間Ｖ約佔 9.5MB ，國王密使Ｖ VGA 版佔到10.7MB，警察故事III約 7MB ，宇宙傳奇VI和俠盜羅賓漢大約在 6MB 左右，至於Sierra 家族 Dynamix 出版的威利奇遇記佔到 9MB 。

假如你要繼續新的印地安那·瓊斯冒險之旅， LucasArts 正準備發行的 Fate of Altantis 要佔約 8MB ，猴島小英雄II大概也離不開這個數字。

至於 SSI 的龍與地下城系列呢？魔眼殺機II和拯救地球II，大約都在 4MB 左右。假如你是龍與地下城裡的冒險英雄，或許你還不用那麼急著大驚小怪，不過也好景不常了。

預計春節推出的中文版魔法門III，大概至少要 5MB 左右，早期與Ultima同享盛名的巫術系列，新的巫術VII — Cursaders of teh Dark Savant，大約也在這個數字。至於決戰中國象棋作者 Greg christen年度力作一星際爭霸戰（ Star Trek）也要佔到 5MB 左右，還有魔戒少年II（Lord of Rings II）也和這個數字相去不遠。

所以，如果你買電腦純粹是來玩Game的話，也許40MB到65MB的硬碟容量，還能讓你掙扎一陣子。假如你是Sierra或是Origin 的忠實消費者，每個月至少要玩兩個冒險遊戲，同時還要寫些程式、玩玩 Windows 之類的話，建議你最好準備一台至少 100MB 的硬碟，才不會那天一不小心誤砍了你心愛的PC-Tools。當然啦！假如你要換整台新電腦，建議你一定要裝至少 100MB 以上的硬碟，要不然到明年此時，不要寫信到軟體世界來罵我事先沒告訴你。

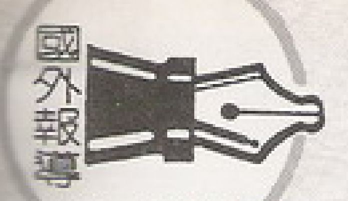
至於需要什麼樣的硬體設備，才符合玩Game的需求？這個問題，實在不容易答。因爲每個人的經濟能力不一，消費能力也有差別，假如要走在別人前面，你當然要買 586 ！但是大多數的我們，只要趕上時代就不錯了，就讓我們來聽聽專家的意見：

Sierra總裁Ken William ，是電腦遊戲行業裡的長者，他從 Apple II時代崛起至今，一直是這個行業的佼佼者，至於他所經營的Sierra公司，在目前美國經濟不景氣之時，該公司股票卻獲利持續成長。最近更大手筆結合好萊塢的廠家，把電腦遊戲工業帶向電影工業。他爲該公司今年發行的新遊戲，定出以下的硬體標準：

- 至少要在 386SX 或更快的機器上執行。
- 假若有CD-ROM，轉速至少要500MS 以上。
- 基本配備要具備滑鼠和 VGA 顯示器。
- 音效卡（ Ad Lib卡、聲霸卡、或IBM PS/1）。

同時Sierra還宣佈，從今年起，所有新的遊戲將不再發行EGA版，只發行 VGA 或更高解析度






的遊戲。這不是Sierra要自斷財路，而是市場銷售報告，改變了經營策略。

所以，假如你現有的配備達不到上述的標準，而想要提升配備的話，以下提供一些小小的建議：

1. 趁著年關大拍賣的機會，多收集一些產品目錄，詳細比較其中的配備，選擇一台速度夠快、價格又合理的電腦。
2. 如果經濟能力許可，請買超過目前你所需要的配備，假如386SX 、 VGA 對你來說已經綽綽有餘，不妨考慮 386DX 和Super VGA ？也許過了半年之後，你仍不會後悔。
3. 要選購可擴充的配備。如果現在你的經濟能力只容許你買1MB 的DRAM，別忘了找一塊可擴充到 8MB 甚至到16MB的主機板。選購 VGA 卡也是如此，256K或512K的DRAM也許目前還夠用，但選購可加到 1MB 的 VGA 卡，將來還有可擴充的機會。
4. 抓準時機買電腦。半年前你要買386DX-33，要比現在買花更多的錢，因為 Intel 的市場策略，造福了千萬的消費者（詳文見32期雜誌： CPU 攻防戰）。電腦硬體市場競爭激烈，多收集些內幕消息，抓對時機可省下你不少錢。
5. 請把你的 DOS 作業系統，換到 5.0 版。雖然 IBM 的DS/2也在互別苗頭，但目前還不成氣候。未來CD-ROM產品的發展，全都在DOS 5.0 的環境下設計的。DOS 5.0 突破原DOS 640K記憶體的限制，讓程式設計師有更靈活的發展空間。
6. 選購電腦時，別聽推銷員的花言巧語。要多參考比較，或是找懂電腦的朋友，給你正確的指南。找家售後服務優良的經銷商，別爲了貪小便宜，惡性殺價的結果是讓你的電腦變成孤兒。
7. 兩年前的 286 ，是PC裡的佼佼者，如今，卻快要遭到被淘汰的命運。也許兩年後，5 1/4 吋的磁碟機也要變成古董收藏品。科技的腳步不停在變，你要做個有恒心的運動員，不停地跟上時代的腳步。

再來節錄 Origin 總裁Lord British 的一段話，讓我們來聽聽另一位專家的說法：

「從1992年起，我深信CD-ROM科技會有新的突破，同時CD版的遊戲會被廣泛發行，而漸漸取代現有多片裝的磁片。我殷切希望這天趕快到來，因爲到那時候，你會看到電腦遊戲的新風貌，包括語音合成效果、電影數位效果……。我非常鼓勵你趕快去加裝一台CD-ROM，但要小心選購，因爲目前價格變動非常快，CD規格也沒統一。當你有了CD之後，電腦遊戲世界將是另一種新局面。」

提到CD的發展，雖然這項科技早已成熟，但一直不能普及的原因在於各家廠商規格不一，消費者持觀望態度，導致軟體廠商不敢貿然投資，於是彼此觀望的結果，形成「雞生蛋、蛋生雞」的矛盾。去年10月 8 日，軟體巨人美商微軟公司在紐約召集業者舉行研討會，試圖爲未來發展的多媒體電腦（ Maltimedia PC）循一條標準化的途徑。包括菲利浦、 NEC 在內的十二家硬體廠商，將依會議訂定的規格，生產完全相容的多元化電腦產品——包括音效卡和CD-ROM，以迎合未來結合聲光、視覺效果的多媒體化電腦趨勢。雖然CD產品均尚未問市，而諸多電腦遊戲廠商卻早在一兩年前，就開始積極規劃CD-ROM的市場，如Aceess在1990年的夏季消費電子展將它現有的遊戲製成CD來探究市場反應。決戰西洋棋的日本 FM TOWNS CD版已寫了兩年，近期已到完成階段；最近， SSI 已有將龍與地下城系列製成CD版的計劃。Lucas Arts也積極製作 FM TOWNS 的CD遊戲在日本發售，並將紗之器配上語音效果。另外如聖戰奇兵、猴島小英雄的CD，也積極開發中。

Sierra更是積極推動CD遊戲的主力廠商，除了人生劇場、神奇王國已有CD在美發售以外，更積極轉換多種Sierra遊戲到FMTOWNS上在日本銷售。近期並將推出國王密使Ｖ CD版在美發售，傳說將發行兩張CD磁片。以一張CD可容納 660MB ，換算成 1.2MB 的磁片，要超過1000張以上。難怪Sierra更新的謠言是，未來的國王密使VI的製作就連磁片版都不發行了，只出CD版。因爲不論你再擴充你多少的硬碟空間，也裝不下這個遊戲。更何況要安裝1000張磁片到你的電腦，還不知要花多少時間。

面對未來的「電腦新世界」，你是不是已有充分的心理準備呢？趕快去powerup你的電腦吧！現在正是最好的時機。






# 訪銀河飛將總司令

記者：

這個遊戲如你所述，當初想要做好的，和最後做出來的結果一樣。但就品質的觀點來看，和當初的設計有沒有什麼不同？

羅伯：

私底下，我希望能多花時間在 EMS（擴充記憶體）的功能上改進，使它能迎合市場上所有的相容電腦，但是要測試所有機種的相容性，實在不可能。我確定每個Origin賣出去的遊戲，在我們的電腦上執行都沒問題，但還是有部份消費者沒法完全享受到這個遊戲的各種效果。像戰機爆炸的場景和機槍震盪的感覺，那都要用到 EMS 。我能體會他們的沮喪，因為我也碰過好多次這種情形，每次發生都要讓我「抓狂」好半天。

記者：

在許多Game的開發過程中，都會有所謂的「轉捩點」影響最終的結果。以銀河飛將來說，它的轉捩點在那裡？

羅伯：

對一件作品來說，我不認為一個即興的主意或是特別的決定，會對結果產生多大的改變。銀河飛將從最初的設計起，我就強調它的「生命力」。

我知道許多同行都在為他們設計出來的遊戲，能否在各種速度不同的電腦上，執行得完美無瑕而大傷腦筋；我也曾經想在PC標準的512K記憶體環境下，讓遊戲執行時不去讀磁碟機。以前以為這樣幫消費者想，他們會感激我，但我後來明白了，消費者只要絕對的答案一他們不會去找能在XT，或是 286 上執行效果最好的遊戲，他們只想找最好的Game。

記得1988年我去拜訪Microprose ，他們把F-19隱形戰鬥機展示給我看，那是當時我見過最棒的模擬遊戲。那時 INTEL 剛推出386CPU，市場上 386 的電腦還很少見，但Microprose卻花了一萬四千美金買了一台 386 ／25的電腦來寫這個遊戲。當時我心裡想，這些傢伙腦筋有點問題。

後來F-19隱形戰鬥機賣得很好，因為那是當時最好的遊戲，縱使後來市場上硬體配備普遍提升了，它仍是最好的。這也是銀河飛將會成功的原因。如果我不把它做成這類型最好的，就要把它做成格局最大的，要不然，就會死得很難看。

記者：

秘密任務也賣得很成功，但你最初的構想並沒有考慮要做它，請說明它的發展過程？

羅伯：

在設計銀河飛將的過程中，我們設計了很多不同型式的戰艦，但並沒有全部放進第一代遊戲裡，那是因為記憶體容量的限制而沒辦法這麼做。業務部門於是有銀河飛將擴充版的構想，但要透過郵購方式直接寄到想要的消費者手上。他們計畫擴充版外盒有我的簽名，還加送一項銀河飛將帽子，但賣點仍略嫌薄弱。

產品開發部則認為可以利用那些多出來的戰艦，很快設計出其它的任務。我們認為這樣可彌補擴充版賣點薄弱的遺憾。由於這個決定早在銀河飛將發行前就已討論到，所以我們已事先規劃將來要增加的部分能和主程式連接。後來我們決定發行擴充版，但仍用郵購方式銷售，不經由經銷商管道。

後來決定秘密任務讓經銷商來賣有幾個原因：第一，我不斷逼業務部這麼做。因為我堅信產








品要到經銷商手上，消費者才會知道。當我決定要買一件東西的時候，我會馬上跑到店裡去找。我沒耐性打電話、再郵購、然後等了十天半個月，東西才上門。像我們公司與其它軟體公司有軟體交換合同，我們把新產品寄給到家參考，他們也把它們的寄給我們。但我是沒耐性等，只要我知道同行做出新東西是我感興趣的，而且市面上已經銷售了，我會馬上跑到經銷店買，從來不等。

我要强調銀河飛將的故事還沒結束。許多消費者有興趣買人物磁片來繼續遊戲的劇情發展。

少花點錢，卻能繼續未完成的任務，何樂而不爲呢？

記者：

說到這裡，你已完成一個超水準的遊戲，秘密任務也完成了，你也認爲這是一系列的，那爲什麼要改良製作銀河飛將II呢？難道你不認爲那只是個大型的秘密任務而已？

羅伯：

在銀河飛將II裡，我首先想要改進的是故事情節和人物發展。我們發現消費者能區分銀河飛將I裡面的角色。在BBS站上，看玩家討論到遊戲中人物的時候

眞實的關係。我認爲這個遊戲讓玩家左右遊戲情節，遠超過目前其它的Game。

接下來改良的地方是遊戲結構。在銀河飛將I，每件事是循環的，你可以走去吧檯找人聊天、去營房看你的任務提示，然後登機執行勤務。到了銀河飛將II，很多會遇到的場景都是劇本預先設定好的。除了以前的地方仍可以走動以外，你還能到停機坪、司令部，只要故事劇情發展到的時候，你都可以到處去逛一逛。

站在繪圖觀點，銀河飛將II

# Chris Roberts (3)

編譯／葛乃慶

但是秘密任務不像其它的遊戲的人物磁片只提供一些風景和人物，它是銀河飛將故事的延續。

這時坊間傳開我們發售秘密任務的消息，消費者都到經銷商處去詢問。於是經銷商轉向我們，要求訂貨。我認爲這種做法對Origin和消費者來說都是有利的。以公司經營立場來看，把遊戲鋪到經銷商手上，可以降低產品開發成本的風險。這樣能讓我們再投資到更大的遊戲製作上。對銀河飛將的玩家來說，他們能

，彷彿是眞的存在一樣。事實上第一代人物對話似乎稍嫌平庸，人物之間的關係也只是平面的，但人物卻很鮮活。

銀河飛將I是「製作得像電影」，但銀河飛將II我們則是要把它「做成電影」！我們把故事設計成玩者被誤會是叛徒，被友伴離棄。然後你要拿出事實來證明你的淸白。它牽涉的不僅僅只是打贏或是輸一場戰役而已。它還加進敵人和些許愛情故事，使得它更像電影多線發展的劇情。

最終的重點放在建立各角色之間





的影像品質比一代來得好，那是因爲從1990年二月份起，我們啓用新的3D繪圖工具來畫圖。這套工具使我們新的太空船經過透視圖可表現出120,000個平面（這種影像的品質，你要在軍方 100億的模擬設備下才見得到），它比照片的效果還寫眞。

我們把所有最新的科技都放進銀河飛將II裡。像提高了敵艦和敵人的智商，還加上重播鏡頭可以看你被轟成火雞的過程。你可以把飛彈換到不同的砲塔去發射。我們還加了新戰機、信號彈、秘密武器，和更多有趣的任務




。當然最重要是加上語音合成效果。擁有聲霸卡的玩家，可以聽到人物的對話，而不僅僅是閱讀螢幕上出現的訊息。

記者：

接下來有什麼新計劃？

羅伯：

我們要製作銀河飛將III是無庸置疑的，因爲我一直認爲這是一套三部曲。Striker Commander預定年底推出，但並不是這三部曲之一，而是利用目前軟體發展的最新技術所表現的另一部電影。

我衷心期望CD-ROM能早日進入消費家庭，因爲儲存容量一直是目前遊戲無法突破的瓶頸。一旦我們能發行CD版的遊戲，電腦遊戲將會更吸引人，同時更符合像電影的視覺效果。不過我們已經具備電影趕不上的優點，因爲你就是電影裡的主角。

在未來的五到十年間，將是令人興奮的時刻。在這個尖端的行業裡，每天都有新的突破發生，這是眞正吸引我留在這個行業的原因，並與志同道合的同伴攜手，不斷追求自我突破。這裡面充滿了挑戰，而且又好玩刺激！

後記：

隨著銀河飛將II的剛發行，我們寄望銀河飛將III的早日到來，那將又是電腦軟硬體科技一次新的突破。展望明天，電腦遊戲的未來不是夢吧！

～完～






| 35期名次 | 34期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 1 | NEW | 吞食天地 | 角色扮演 |
| 2 | 1 | 三國演義 | 策略 |
| 3 | 3 | 麻雀學園 | 博弈 |
| 4 | 2 | 楚漢之爭 | 策略 |
| 5 | NEW | 威利奇遇記 | 冒險 |
| 6 | 7 | 快打旋風 | 動作 |
| 7 | 4 | 決戰中國象棋 | 智育 |
| 8 | 10 | 銀河飛將II | 動作 |
| 9 | 6 | 決戰俄羅斯 | 動作 |
| 10 | 5 | 明星職棒 | 動作 |

| 35期名次 | 34期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 11 | OLD | 神州八劍 | 角色扮演 |
| 12 | 12 | 快快樂樂學打字 | 教學 |
| 13 | 13 | 飛狼突擊隊 | 戰略 |
| 14 | 21 | 模擬城市 | 策略 |
| 15 | 9 | 美女撲克.歐洲版 | 智育 |
| 16 | 25 | 圍棋 | 智育 |
| 17 | 19 | 雙截龍II | 動作 |
| 18 | 18 | 銀河飛將 | 動作模擬 |
| 19 | 15 | 快樂泡泡龍 | 動作 |
| 20 | OLD | 波斯王子 | 動作 |

| 35期名次 | 34期名次 | 遊戲名稱 | 類別 |
|---|---|---|---|
| 21 | OLD | 水果盤 | 博 |
| 22 | NEW | 小鬼當家 | 動 |
| 23 | 16 | 立體花式撞球 | 運 |
| 24 | OLD | 空戰奇兵 | 動 |
| 25 | 26 | 獸王記 | 動 |
| 26 | 20 | 沙漠風暴 | 模 |
| 27 | OLD | 蓋世龍王 | 策 |
| 28 | OLD | 撲克萬花筒 | 智 |
| 29 | 29 | 水管狂想曲 | 智 |
| 30 | 30 | 迷宮動動腦 | 智 |

# 紅爵士之二三事

/Firefox

## 一、前言：

紅爵士是一個極爲精緻的空戰模擬遊戲，其設計者所下的功夫更可由此看出。筆者曾在大戰初期玩著「老鷹捉小雞」，大戰中期的「四比四決戰」，到了大戰末期的「空戰修羅場」，面對著極其眞實的人工智慧和流暢的操作實在令人激賞，更棒的是即使戰場上充斥戰機，電腦的執行速度亦不會減慢，而敵人的戰略戰術也更是發揮到了極致，雖然難度高，但這才是眞正的享受！不比銀河飛將，出一次任務將敵機殺光像吃紅燒豆腐一樣，紅爵士中的敵機個個戰技精良、智慧超群，和這種敵機對決才有味道，不信各位一試便知。

然而在筆者完成了紅爵士，當上了英法兩國的超級空戰英雄後，卻驚見許多同袍在慘遭敗績之餘，紛紛封殺此一空戰模擬之精品，不由得爲之抱不平，決定將筆者業已塵封數月之心得寫出來，供各位參考，希望各位不吝指教。

## 二、主選單：

在玩紅爵士之前，請先選擇任務紀錄一選項，觀看教學影帶及示範影帶。請注意教學影帶中使用的示範戰機型式，如Immelmann Turn中使用Fokker單翼機，而實戰中的Fokker單翼機也會常常使用這一招。並請注意其技巧，在實戰之中極爲有用。

看清楚了錄影帶後，進入單一戰鬥選項選 Dogfight a Squarden ，建議你先打一對一，單挑敵機中的「單翼小菜雞」，直到你能獨鬥四架 Fokker D.Ⅶ的老鳥（不由空戰英雄帶隊，你是穩輸的），如果你有膽一架挑三架 Fokker Dr. I Triplane而且活著回來，恭喜你！你已經成了超級空戰英雄了。

單挑空戰英雄的選項中，建議各位選Manfred Von Richthofen ，這位德軍英雄是最最最强的，如果你能挑贏他的 Fokker Dr. I Triplane，你就幾乎無敵了。當然，這需要一些時間。

## 三、機場選單：

我敢打賭你第一件事是選Backup Career，畢竟天有不測風雲，說不定這次出擊就成了覓棒共烈的一員，多慘啊！其實大可不必如此，（？？？）嗳！別問爲什麼，看下去不就明白了嗎？

在進入任務出擊選項時，注意看清楚簡報，以免掉隊了連該到那裡集合都不知道。記得調一下難度選單，去掉油料、彈藥、空中互撞的限制，難度選最低，否則你就等著收我送你的花圈吧——，如果還能把你撿回來的話！

如果你有很好的戰績，想換隊時，不妨考慮 No.56 黑色中隊及Storks中隊。這兩個中隊都有不錯的環境，相對的危險任務也多。不過跑一趟火網可比每天飛邊境巡邏及偵察機護航好多了。

如果你想換戰鬥機而不知該選什麼好，建議以Airce DH2 → Spad 7 → Soproith Triplane → S.E.5.a → Sopwith Camel 的順序換。由於 Nieuport 17一出廠就會配給部隊，你只要在任務出擊選單中選它爲座機即可。

出任務時搞清楚任務性質。如果是巡邏、護航，多帶人手以免任務失敗影響大局。攻擊及攔截因爲有足夠時間，你可以單機出擊，以爭取勳章。筆者曾兩次單飛獵殺氣球，一次擊落三架敵機三個氣球，拿到法國最高榮譽。另一次以Airce DH2 出擊，打下四架 Albatros D.II及三個氣球，於是英王喬治三世親自頒給我維多利亞十字章，報紙也大肆報導。所以獵殺氣球是最有油水的任務。還有，出擊時少帶「菜鳥」一道走，雖然擊落友機只扣分而不影響前途，但是少給敵人送菜，否則「菜鳥」很快就被擊落，對你也無啥幫助。

## 四、空戰重點提要：

空戰的要則是攻擊狠、反應快、動作奇。只有狠辣無比的攻擊才有勝算，快速的反應才能生存，出奇致勝的動作才能搞昏敵人。

有人和我抱怨空戰時找不到目標。的確，紅爵士的視野太狹窄了些，而應付的方法是使用機外視野。儀表板大可不看，反正聽聲音就知道引擎狀況，高度太低時地面景物會較爲複雜，機槍

的準星就是上翼正中央。

還有，空戰時的攻擊順序以空戰英雄→轟炸機→偵察機→護航機→氣球為準。因為敵方空戰英雄會造成你的重大損壞。有一次護航偵察機時遇上Udet，當時沒認出他機翼上的兩個閃電符號，結果在我打下目標前，我已經損失了一架偵察機和二架護航機。要不是Udet在我的機身上挖了三排子彈孔，我可能還不會注意到他。而等我轉頭送他回姥姥家，並掃蕩了他的餘黨後，算算損失一共二架偵察機外帶三個優秀的戰鬥機駕駛，四比五輸了一仗。不過擊落敵軍空戰英雄對勝利有頗大幫助。

至於轟炸機雖然飛得不快，但是它一投下炸彈你的任務就失敗了！偵察機飛得不快，但比較機伶，不打下它會使你的勝利之路出現絆腳石。至於氣球不會動，不用怕它跑了，大可等到最後再宰它。

在空戰中或許你想學學高志航烈士，來個命中率100％。不過我可以告訴你，不可能！唯一能快速打下敵人的方法就是彈幕射擊。因為你畢竟是在飛「模擬」，硬體上的限制是無法克服的。當然你可以試著靠近敵機，但敵人也不是白癡，或許他甩不掉它的啣尾追殺，但要拉開距離它可是極其在行的。

熟悉敵人的行進路線也是一個痛擊敵人的方法。像Fokker單翼機常以Zoom-Climb來甩掉你，其實不必跟著俯衝，等你的肥羊拉起機頭以換取高度時，就用一鏈子的「衛生丸」做為恭喜他「超越巔峰」的禮物，保證空中一團火球，然後就見一隻「落翅仔」帶著一道黑煙直衝閻王府報到去囉！

而Fokker D.VII常仗恃著拉升及迴旋性能企圖以Split-S來甩脫你，這時只要一個急迴轉，那可憐的獵物正在你槍口前試圖重新拉高呢！一串子彈又造就了一道黑煙「落翅仔」，也再度驗證了「爬得越高，跌得越重」這句名言。

空戰中自然少不了被敵人追殺。這時可別笨笨的做蛇行！如果你真的企圖以蛇行甩開敵人，那祝你好運！不過很多在我槍口前蛇行的敵機，結果卻是當了蚯蚓。

防衛自己的方法是繞圈圈。以方向舵、升降舵同時使用增加轉彎角度。這樣可以避免自己暴露在追敵的槍口下，也可以減少你被別人暗算成功的機率。要是你運氣不錯，轉個兩三圈後你可能抄到了敵人的尾巴。當然要狠狠咬他一口以洩心中怨氣啦！還有，防衛自己時注意別轉著轉著轉進土裡了，那樣可是會讓敵人笑翻的！

跟敵人糾纏時不必太在意勝敗，因為有些任務的成功與否並非你可以決定的。像轟炸火車任務，你費盡了心機將轟炸機同志送到了目標區，而他們卻來了一次差勁的投彈……你看著好了，這種事多得很呢！

最糟的情況莫過於「呱呱落地」了，趕快按下Alt-Q吧！這樣可以保住你一條小命（只要在黑白相片的畫面時不選「繼續」即可成功地留住紀錄）。

## 五、空戰之後：

怎麼樣，你是大獲全勝呢？小勝一場？或是敗北了呢？別太在意，這不會影響你升官發財的。不過建議你存一捲空戰紀錄的錄影帶，以便檢討得失。如果戰果輝煌更可留作紀念喔！

## 六、其他：

（一）空戰英雄一對一：如果你很囂張，敵方空戰英雄就會找你來一次一對一單挑。單挑的規則很簡單：誰先摔機誰就是輸家！只要你的對手毀了（不管是不是你打下來的），你都可得到一份正式承認的戰鬥紀錄。

因此，在戰鬥時你可以用盡一切計謀，例如對付Immelmann的Fokker單翼機時，你可以不斷的壓制它，逼Immelmann以連續之俯衝動作逃離，而單翼機的操縱性又不佳，只要你把Immelmann逼進土裡就成了！（事實上我就是如此對付Immlmann）。

另外，如果你接到Manfred Von Richthofen或Lothar Von Richthofen的挑戰書，建議你赴約時將難度選單中「Aircraft May Be Damage」取消，開一架無敵戰機去赴約，否則小心被這兩兄弟暗算。這兩兄弟都很膽小，出戰時身邊必有J.G.I的成員二至三人隨行。Lothar的戰技平平，就算一打四也不必在乎。不過Manfred可是超級神射加上不可思議的神出鬼沒，被他暗算到，那就沒希望回來了！再說當你跟J.G.I的成員糾纏時，Manfred就趁機開火，很奇怪它為何總是能一砲擊中油料管線？或一槍打斷你的腦脖子？

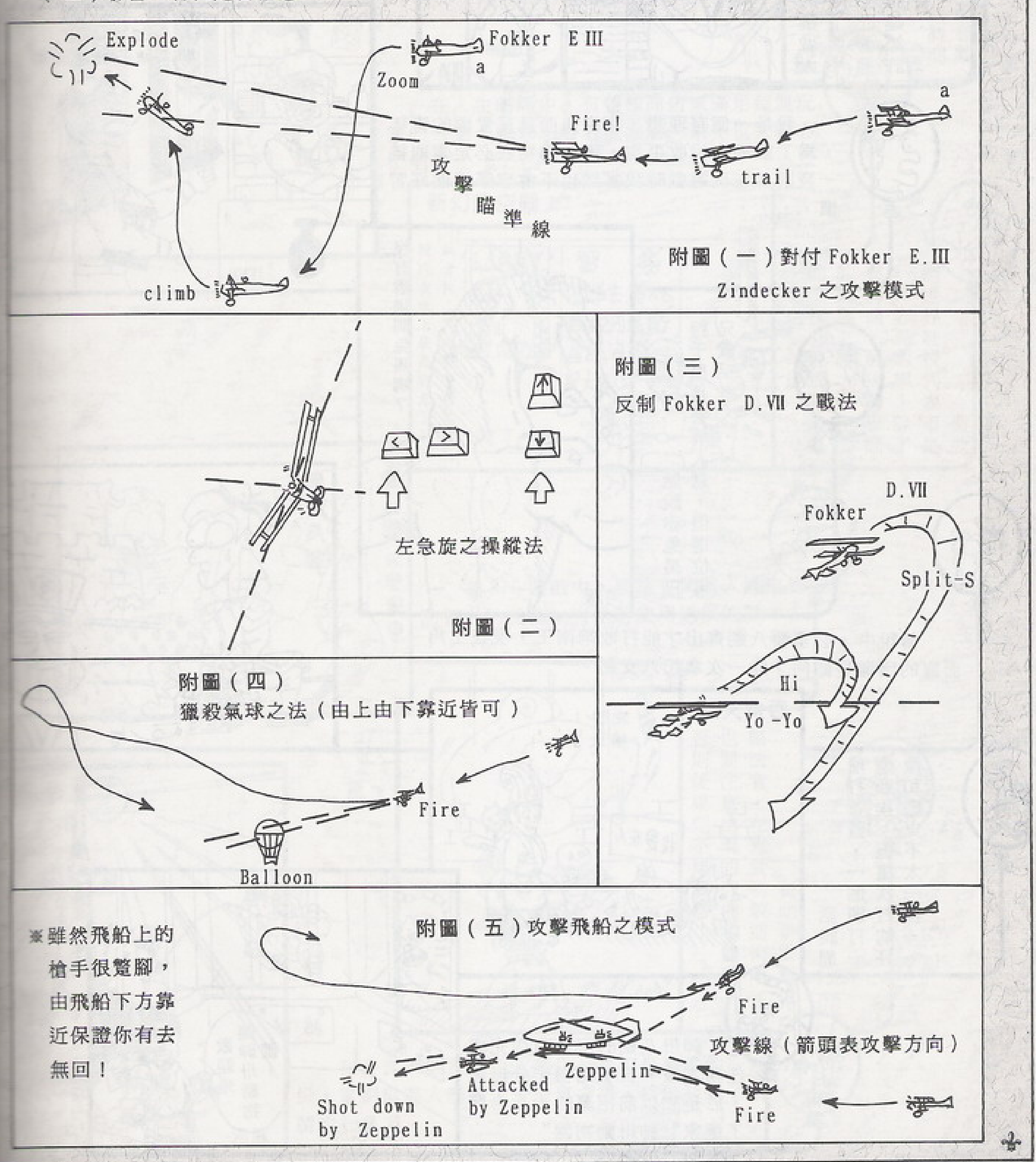
（二）報紙新聞：別以為這只是遊戲的噱頭而已！報上的戰爭報導其實就是對你評價的好壞。當報上出現聯軍節節勝利的消息時，表示你的表現不錯；如果報導德軍步步進逼時，你就要小心了！任務失敗次數實在太多了！（以上皆指處於聯軍聯營之時

另外，當你打下五架敵機後，報上會登出「新的空軍英雄出現！」。當你的表現實在好得一塌糊塗時，報上會刊出記者的特別報導。如果你得到維多利亞勳章，那報上更是大肆宣揚其事了。總之，報紙不可不看，希望你不會變成一個與世隔絕的飛行員。

（三）聯督：各位是否注意到筆者一直以聯軍陣督爲敘述觀點？答對了，聯軍戰機性能較好！別選德軍，否則當你被追殺時，火力再強也沒用，如果你又甩不掉敵機，那……。

（四）除非你欠扁，否則別選Sopwith Snipe，雖然又快又堅固，但是太肥了，所以纏鬥時時常挨槍子。

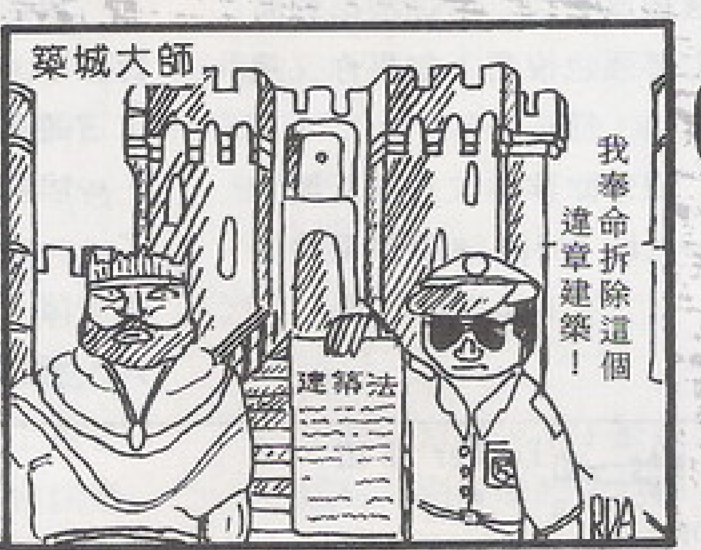
現在各位對紅爵士應有不少認識了。建議各位立刻上機一試，這遊戲比銀河飛將更值得去買……唉喔，殺千刀的！槍又卡膛了……（記得用力按U鍵直到排除故障，還有別忘了繼續追逐敵人，別給他們喘氣的機會！）。



# ☆電☆玩 GAME



當偉大的築城大師不是件簡單的事情，除了要小心侵略之外，還得要和工匠溝通好，但最重要的是去申請建築許可，否則會．．．




我是一個有理想、有抱負而且又愛國的青年，爲了讓國家稅收平均，平常購物我必定索取統一發票。在玩遊戲時我當然也不會忘了這個好習慣．．．．．



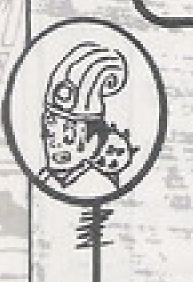



話說赤兔馬日行千里且善解人意，但這位馬兄似乎．．．．．．




傳說中，必須要八劍齊出才能打敗靖南王，現在主角面臨的困難是如何才能一次拿起八支劍。



話說周瑜打黃蓋，一個願打一個願挨。但這次打的好像和歷史不太一樣．．．．．．

吞食天地

完了！換大了！！

我是敵人

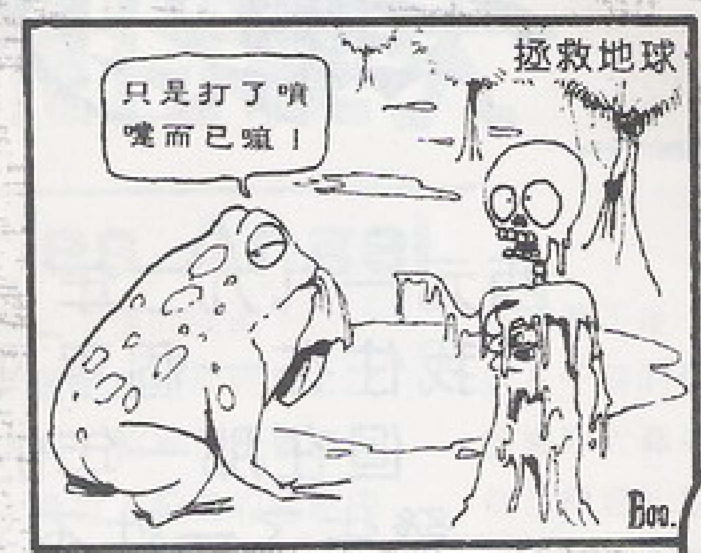
C.H.W.

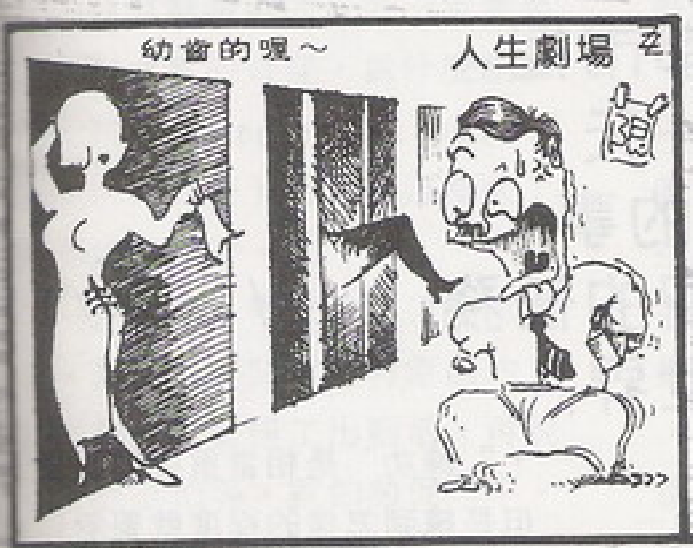
神卅八劍的主角自從完成任務之後，日子過得十分無趣，於是和以前招募的士兵合開了這家”神卅動物園”



# 短☆路☆ SHORT

在拯救地球裡，任何時間都可以去找酸液蛙，得到它友善的協助，但除了它感冒時．．．．．．

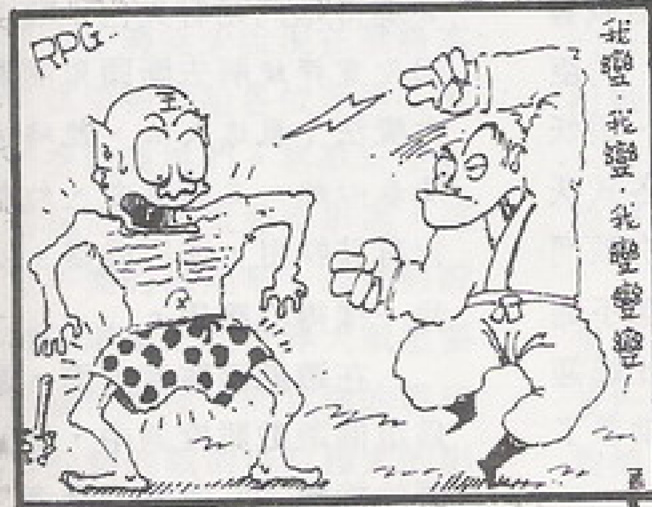



在人生劇場中，有各種商店來滿足每個玩家的一生，乖乖，看看這家店，未免也太細心了吧！

做軟體世界駐校代表不是一件容易的事，除了要溝通、解決同學間的疑問之外，最主要的工作就是張貼遊戲海報．．．．．




在 RPG 遊戲中，經常有使敵人減少防禦力的法術，可是若使用過度的話．．．．．






在此奉勸每位施法者，在施食物製造術時，也要注意出現的方向和體積，否則後果則不堪設想！

河豚

在吞食天地遊戲中，尋找七星刀是冒險的一部份，當劉備等人歷盡了千辛萬之後，終於找到了所謂的七星刀．．．．







西元一九九二年，我二十一歲
我住在一個平凡的都市裡
但在那一年的某一天
發生了一件不平凡的事
一本書給了我一個神聖的任務
關於一個未知的世界

/ May

這是一個題材非常特別的 RPG 遊戲。主角在看書時不經意的被吸入書中，開始一段時空錯亂、不能回頭的旅程。對於 RPG 迷來說，千篇一律的 RPG 終於衝出了另一片天空。到底它魅力何在？頂著第二屆金磁片獎冠軍作品的頭銜，它憑什麼遙遙領先其他作品呢？請各位看官泡杯好茶，聽我慢慢道來！

先就遊戲畫面來說，動畫製作承襲了作者一貫的嚴謹風格，以細膩手法表現，不僅有靜得出奇的農村、城鎮，還有地下古道、飛機場。作者李兄營造氣氛的功力經驗都相當豐富。整個遊戲地域的構圖在色調搭配、深淺明暗以及漸層效果的運用上，都讓玩者耳目一新。六塊大陸以黃、白、紅等明顯的顏色圖塊點出其不同處，常在廣大地圖迷路的玩家，這次該不會老在原地轉圈圈了。

本遊戲在玄妙音效的表現方面亦屬上選。尤其片頭主角老年回顧往事的那一幕，暗藍色調的情境畫面正讓人心裏發毛時，耳中竟突然傳來陣陣森冷可怖的音樂…那詭譎的調調，令人迴盪不已。

再談談本遊戲最大的特色—人物造型。這一項可眞說得上是空前絕後的大膽突破。妖怪種類繁多精彩還不稀奇，最令人拍案叫絕的是作者打破了一般英雄、妖怪的造型窠臼，竟然讓一向打著正義口號的蝙蝠俠、機器戰警屈身爲邪惡大魔頭”聖主”的臣下助紂爲虐，還有蜘蛛妖、眼妖等中西不分、古今大亂的各式妖孽堵住我仗義的道路。每次戰鬥畫面一出現，都有令人意想不到的敵人及各種奇怪招式，比起迎戰傳統的 RPG 怪物來得有勁多了！

遊戲中所有物品、道具武器以及戰鬥選單全部以圖像顯示，這倒是蠻體貼玩家的。不但可以清楚地看到該物品的”廬山眞面目”，各種年齡層的玩家玩起來都不覺吃力。概觀國外幾家大公司的遊戲，其選項也漸漸以簡單的圖形代替文字。這種方式除了方便玩者之外，還眞的是一項挺先進的作法呢！畢竟生動有趣的圖畫比冷冰冰的文字來得親切得多。

當然，身爲 RPG 忠實的一員，”練功”是相當重要的課題。但是練到怎樣的程度就要看你自己了。像我，日夜苦練到五萬多，那種成就感眞是不可言喻。

記得有回遇見一群嬌媚女妖，撩起衣裙向我…”坐懷不亂”的我連忙施起火雲敕術、六道眞言燒得她們花容失色！哈！再喚起聖靈禪經解去斷頭鬼劇毒。八大魔法：風遁大法、龍蟠大法、陽春心經、三界眞言、幻夢浮術皆有其妙用，運用得當，就會像我一樣得心應手。

在遊戲困難度方面，筆者認爲這個遊戲難度適中，挺適合剛開始接觸 RPG 遊戲的玩者。除了要蒐集到足夠的五八卦才能進入通道，到達其他卅或陸塊之外，並沒有特別刁難的難題，但想要輕鬆走完全程也不是那麼簡單的事，筆者就曾因爲太大意而卡死在某一角落，不知何去何從。

整體看來，雖非十分完美，倒也不失爲一個瑕不掩瑜的遊戲。如果你覺得滿腔熱血無處伸，現代正義早已蕩然無存，不妨試試這個遊戲，說不定可以找到生命中失落的另一章……



# 納粹飛行秘史



/Charles Angel

各位模擬遊戲的玩者一定會感到非常的奇怪，爲什麼納粹飛行秘史（Secret Weapon of The Luftwaff）廣告了這麼久了還不趕快發行。

根據本人得來的小道消息指出，還不發行其實是有原因的。好遊戲一定要慢工出細活，再說好東西不怕等，就怕匆促草率。相信在如此久的籌備後，納粹飛行秘史所將呈現給國內消費者的將是一種截然不同的風範。

私下再透露一點，本遊戲據說可能會在今年春天發行吧！天啊！還要等！

好了！廢話少說現在就將本人試飛結果報告給各位等得心癢癢的欲空戰英雄們。喜歡玩空戰模擬的玩家大多也是軍事迷，這應該是不變的法則吧！因此假設現在有一場第二次世界大戰重要的戰役要你指揮，而且你的戰略調度對於整個戰情將有極大的影響，深信大家一定也都會躍躍欲試的，只可惜市面上的模擬遊戲大多沒有將這種戰略功能加上去。

只有本遊戲以最爲詳盡的史實資料以及最周嚴的戰略設定，提供給你以戰略部署、生產調度再加上你自己的高超飛行技能，讓你有機會在扮演德軍高級將領時，可以扭轉整個戰史。在扮演美軍將領時，能夠將萬惡的納粹再度打入萬劫不復的深淵。

另外本遊戲還特地將第二次世界大戰末期，德軍正在發展而未能眞正大量投入戰場的的祕密空戰武器，全都搬上來讓你玩得過癮。也許你不相信，只要你好好的操作這些先進的噴射戰鬥機，再加上正確的戰略指揮，在扮演德軍時，說不定你將有機會打敗盟軍重振納粹的雄風喔！

這些小戰鬥機與B-17空中堡壘轟炸機比較起來，雖然看起來像是小蒼蠅對大水牛，但仍然各具不同的飛行性能及操控特色，若是好好的練起來可也不是簡單的角色喔！尤其是駕駛納粹的噴射戰鬥機，再加上機炮及火箭，只要技術好，一下子就能幹掉好幾架空中堡壘。

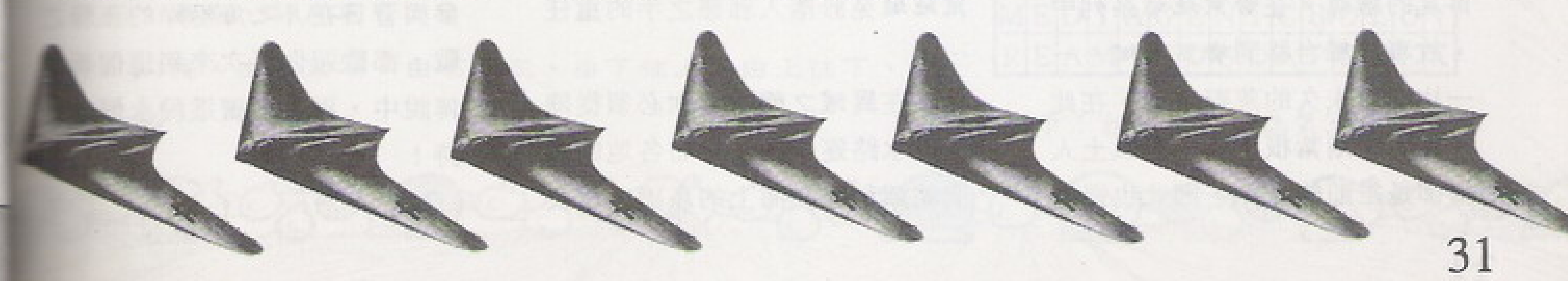
在遊戲中你可以駕駛到的小飛機一共有盟軍的P-47雷霆式以及P-51野馬式。至於德軍則有螺旋槳戰機 Bf 109、FW 190以及噴射戰鬥機 Me 163、Me 262、Go 229。

本遊戲另一個最值得稱頌的特色是讓你駕駛素有空中堡壘之稱的B-17轟炸機。這傢伙雖然動作慢，但是皮卻厚得很，而且更是一架配備完善的戰爭機器。除了四個超大型的螺旋槳推進引擎外，更配備有十幾支火力強大的五零機槍。一般小飛機想將它打下來眞不是一件簡單的事。而將近八千磅的炸彈載運能力，在多機編隊大轟炸時，簡直可以將整個目標區的地表全都翻開一次。玩過那麼多空戰模擬遊戲的你，一定還沒看過這種場面吧！

現在我們再來談談這個遊戲比較實際的市場銷售情形，如果有在看電腦遊戲世界雜誌的同好們一定都會注意到，納粹飛行秘史一在美國一發行就高居排行榜的榜首。由此可見不只是筆者個人偏好這個遊戲或是吹牛，而是納粹飛行秘史實在是有其吸引這麼多人欣賞且值得推薦的優點。

另外在畫面及音效上，可也眞不是蓋的。一般飛行模擬遊戲對於飛機的損害可能都是以簡單的儀表顯示，或是乾脆以數字百分比來告知玩者飛機的現況。納粹飛行秘史則完全以眞實的畫面顯示來讓你明確的知道，到底是機艙被打到了，或是引擎受損正在漏油……在音效配樂方面，除了盟軍及德軍雙方雄壯的進行曲外，各種音效也做得非常的逼眞，不管是引擎聲、機槍發射以及投彈的聲音在魔奇音效卡的渾厚音源表現上都顯得非常的出色。

最後趁這個機會，再次向軟體世界呼籲，納粹飛行秘史一定要趕快出，否則其他的飛行模擬遊戲消費者一定會等死了！






# 傳說中的國度風波又起！

/Y.M.J

邪惡勢力漢提爾城堡（Zhent-il Keep）在月之海沿岸的陰謀屢次被冒險隊伍所破壞，在元氣大傷之後，漢塔林的成員們決定把目標轉移到月之海北方一片未經戰亂的土地——蠻荒地域（Savage Frontier），而故事也就此開始……

在被遺忘國度系列的第四個故事黑暗之池（Pool of Dar-kness）之後，月之海沿岸的冒險傳奇算是告一段落了，SSI新推出的蠻荒地域系列正是被遺忘國度的續篇。在蠻荒地域系列中，故事的舞台移到蠻荒地域——一片開墾未久的荒野之地，在此，文明才剛紮根不久，但風土人情卻是空前的複雜，因此也提供了來自四面八方的冒險隊伍一個極佳的探險之所，而異域之門正是此一系列的序篇。

你和你的夥伴們——一支負責護送商隊而初次前來蠻荒地域的冒險隊伍——因為中人奸計而失去了所有的裝備和金錢，為了在這個陌生的環境中生存下去，隊伍接下了一個看起來稀鬆平常的任務，但在命運的安排下，卻誤打誤撞的捲入了漢塔林和信奉邪神班恩（Bane）的牧師們的爭鬥之中，以致於必須揹起拯救蠻荒地域免於落入邪惡之手的重任……

在異域之門中，你必須從陸路或水路逐一採訪分布各地的數個城鎮和遠在海上的島國，以及企圖狙殺隊伍的漢塔林軍隊搏鬥，四處尋幽訪秘，探索詭秘的海怪教團，以尋回傳說中的古城阿斯寇爾（Ascore）之寶——一種漢塔林極欲獲取的巨大力量……

異域之門在系統上繼續玩家們知之甚詳的AD&D RPG介面，不但完全支援VGA的圖形有莫大的改進，在劇情和介面上也做了再次的改良，無論是新手或老手都會為之耳目一新。

異域之門——一次新的冒險，一個新的開始。不論你是否曾參與昔日在月之海沿岸的正邪之戰，都歡迎你再次來到這個新的傳說中，再次延續這段永恒的史詩！





# D-計劃修改篇

/Charles Angel



| 位址 | 物品名稱 |
|---|---|
| 0006 | 剩餘人數 |
| 0007 | 所救之人數 |
| 0008 | 樓層 |
| 0009 | 手榴彈數目 |
| 0015 | 炸彈數目 |
| 0016 | 時鐘數目 |
| 0017 | 防護盾數目 |
| 0018 | 防護雷射數目 |
| 0019 | 包裹（不要改） |

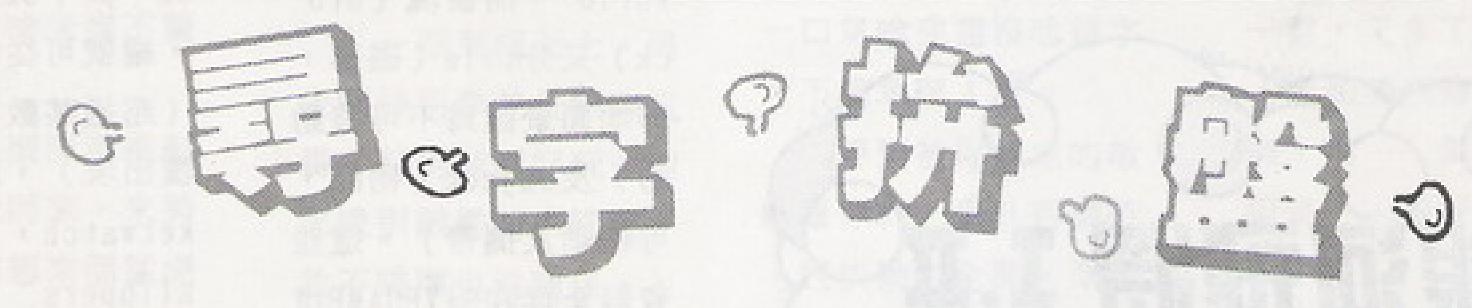
軟體世界好久、好久、好久都沒有發行任何簡單又好玩的動作類遊戲。眞是讓我們這些動作類遊戲的愛好者望穿秋水。

不過最近剛發行的D計劃可眞的不是蓋的！不僅操作簡單、遊戲有趣好玩，而且還具備有迷宮般，需要動動腦的難題。更帥的是遊戲劇情架構儼然像一部冒險遊戲般，讓你一步一步的融入劇情而不能自拔。

一接觸到D計劃，我就猛攻了好幾層，拯救了極多受困的人員但是到了某一處卻被一道密碼門困住了！懶得去找密碼了！而且又試出炸彈可以炸開門，於是……哈！沒錯！就是PC-TOOLS。D計劃可以儲存進度，因此我們就從它的進度儲存檔著手吧！

請先進入PC-TOOLS，編輯SAVE.DAT檔，然後依表修改。

事實上你只要修改人數、手榴彈數目以及炸彈數目就差不多能夠暢行無阻了！至於時鐘、防護盾、防護雷射可改也可不改。而其餘的建議你最好不要改，改了也沒有啥用！！





智冠科技有限公司代理的三十多家國外軟體公司中，您可在下列的尋字拼盤中找出幾家？（SOFTWORLD除外）

一、以上爲軟體世界代理之國外軟體公司名稱所構成之尋字拼盤。

二、請用色筆將您找到的公司名稱劃掉，最後數數看共有幾家公司（SOFTWORLD除外），這就是本尋字拼盤的謎底。

三、請將謎底寫在明信片背面，並註明姓名、地址，寄回高雄郵28－34號信箱 軟體世界雜誌社參加抽獎。

| A | N | S | O | F | T | W | O | R | L | D | G | E | E | P |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N | O | I | S | I | V | I | T | C | A | S | I | V | E | G |
| S | Y | M | U | E | D | L | O | G | T | F | O | S | L | P |
| D | A | P | W | R | R | E | A | D | Y | S | O | F | T | S |
| I | L | M | I | E | F | P | B | N | O | G | A | R | A | P |
| O | P | O | C | H | U | G | I | P | U | M | W | E | L | O |
| R | R | C | G | P | C | M | C | H | K | R | A | P | I | T |
| C | E | O | T | S | A | I | T | K | S | S | X | R | N | L |
| I | T | F | F | L | U | C | A | S | F | I | L | M | K | I |
| M | N | N | O | K | B | R | C | B | R | E | E | A | I | G |
| D | I | I | S | S | I | O | C | O | N | R | G | R | N | H |
| R | W | M | R | O | S | P | E | Z | L | R | E | T | G | T |
| L | X | I | O | F | O | R | S | J | F | A | N | E | Q | U |
| E | Y | C | R | T | F | O | S | A | T | A | D | N | U | G |
| E | P | O | R | P | T | S | O | N | O | S | W | E | N | E |
| M | E | D | I | A | G | E | N | I | C | B | D | L | O | V |
| R | E | A | M | I | N | D | S | C | A | P | E | T | E | X |

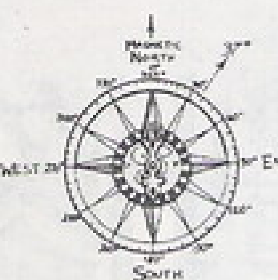
提示：軟體世界雜誌第31期96頁

**規則**

1. 橫向、直向、斜向均可。
2. 無方向性，由左至右、由右至左、由下往上、由上往下、右上左下……均可。





# 火星之旅

## —直奔終點

火星之旅直奔終點：

1.同洪荒帝國第一項。

2.按Ctrl-Q跳回DOS（之前勿SAVE進度），用PC Tools的Find功能找savegame子目錄中的OBJBLKDE的10 01 00 09 62（16進位），將 62改爲OC（16進位）。

3.進入game，裝備ruby slippers（一定要先裝備），再use ruby slippers三次，前兩次會出現click的訊息，第三次就會問你是否要看Grand Finale，當然選Y，結局自己慢慢欣賞吧！若選N的話，則可看到一幅Kansas的畫面。

UltimaVI及Worlds of Ultima系列的game（如洪荒帝國及火星之旅）其物品的save方法較特殊。先說說你在螢幕上看到的畫面，是由很多區塊（block）構成的（均爲正方形），很多區塊又構成一區域（region），各個區域合起來才構成一個World。而區塊（block）又分tile（磁磚，即地面景觀爲不可移動的）及object（物品，可移動及攜帶）。這些資料全存在SAVEGAME這子目錄中的OBJBLKXX（XX爲AA，AB…以此類推），當你save game時，你所擁有的物品也被視爲block而存在OBJBLKXX中。例如火星之旅一開始是save在OBJBLKCE、OBJBLKDE、OBJBLKCF、OBJBLKDF中，這四個檔的內容合爲一個區域，只要你的人物移動出此區域你的硬碟便會讀上一會兒，此時就是在讀取另一區域的資料。所以你save game的物品跟你所在的區域有關，並不是固定某個檔。就以人物的物品資料來說，火星之旅找的 10 01 00 09 62，其中62爲物品編號，編號可從0001～FFFF（超過某數字後物品重覆出現），而62爲pocketwatch，OC 爲ruby slippers （再透露一點，改成28爲 Cupid's bow & arrows，看名字也知道是好東西，你用這玩意attack怪物，被射中的怪物便會反過來打自己人）。另外火星之旅中，按Alt 2 4 2可出現目前座標。

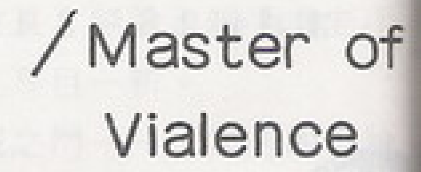
/Master of Vialence

# 銀河飛將 I.II

## —讓雷達看得更遠

/廖家健

敵人出現了，但由於雷達太爛，還不知道是戰艦、運兵船或是燒餅之類的戰機，這時要怎麼辦呢？快按下F9選擇察看目標，就知道是什麼機種了。什麼？廢話連篇？當然我要寫的不是這些，用F9選擇好目標後，再按F1回駕駛艙，注意最右邊的顯示幕，瞧！出現目標資料了吧！不過距離怎麼多出一個FAR？當然，太遠了嘛！咦？又消失了，廢話，你還希望它能維持多久？好了，趕快計畫一下如何開戰吧！祝你成功。








# 死亡潛航 II

## ‥‥反反潛必勝戰術

／鄭智仁

時間：AM1：30
位置：橫濱外海
目標：反潛艦隊

才解決了一隊剛出港，包括有四艘大貨輪（LARGE TANKER）、兩艘運兵艦（TROOP SHIP）外加三艘DE護航的大船隊，橫濱港內的日本鬼子馬上派了一隊反潛艦隊想把我OVER掉，門兒都沒有，儘管來吧！哦……啥米攏不驚！

五艘各型反潛艦艇向自己急駛而來，來勢洶洶！一副想來個猛虎撲羊的樣子。各位看倌可別被嚇著了，別的我不敢說，別人是「獵火雞」出名，而我「獵水雞」也不賴喲！特別是對小日本的「反潛水雞」特別鍾愛，拿來作「感恩節火雞大餐」更是集色香味於一身！好了，廢話不多說。

一開始先下潛至海面下五十五呎，然後升起潛望鏡，找出一艘要先成爲「水雞大餐」犧牲品的反潛敵艦，鎖定它以後，將潛艇駛到離該艦約略小於四千碼處（只要能開砲就好，不要太近以防被K！）並且上浮回海面上。

一浮到海面上，馬上關掉引擎並且開砲亂轟（打砲純屬好玩，用來吸引敵艦前來送死，故不瞄準也沒關係。）開了幾砲之後，就可看到敵軍蜂湧而上，開足了馬力像瘋子般的向你衝來，這表示好戲上場了！（此招學自三國演義——誘敵！）於是馬上下潛到海面下五十五呎，等著任人宰割……哦，說錯了！是準備讓敵艦燃起「愛的火花」！

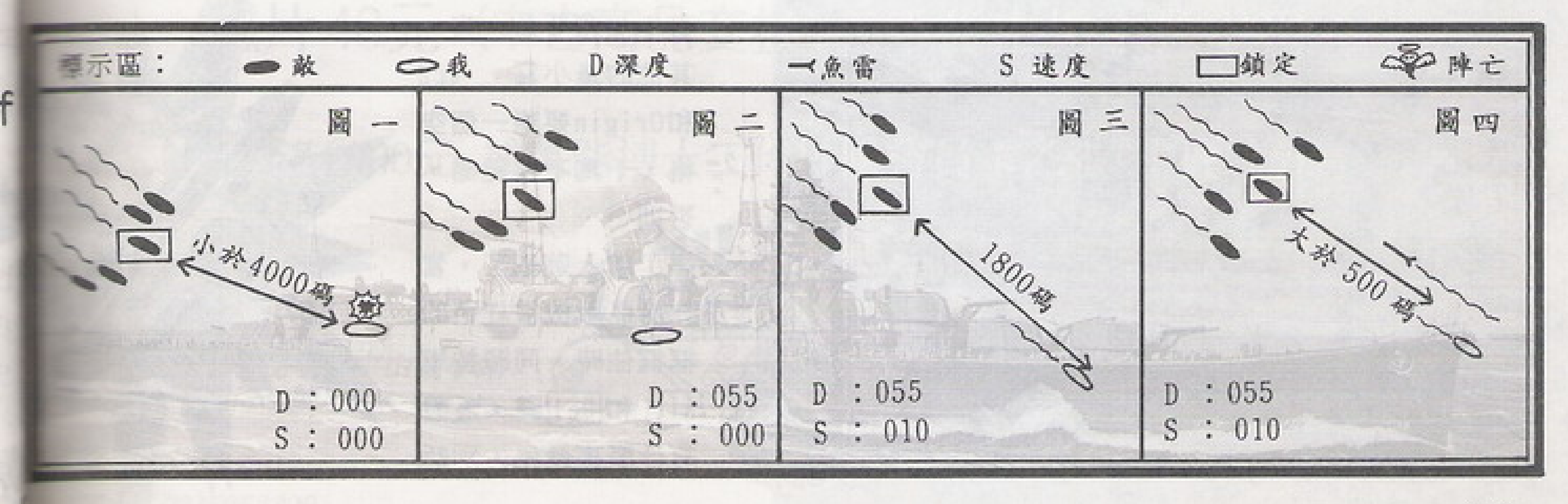
這裡須注意一點：一定要停留在開砲的那一點的海面下，否則敵艦來了找不到東西便會開始沿著你剛才開砲的那一點繞圈，進行二十七期雜誌中，H.H.W.所謂的「相護衛雙同心圓軸搜索戰術」（哇！要一口氣唸完還沒唸錯字可不簡單哩！）。

等到被你鎖定的敵艦離你約一千八百碼時，趕快動力全開，準備來個「誘敵深入，不得自拔」，以便進行「鄭氏馬後砲反反潛必勝戰術」！

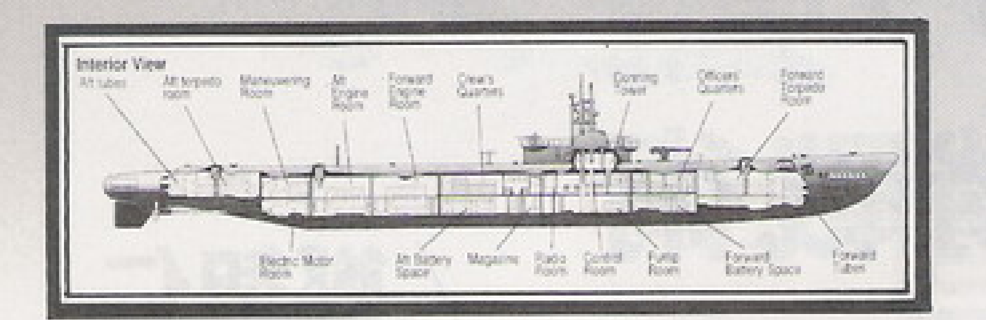
照著以上的方法做了嗎？如果是的話，敵人現在應該對你窮追不捨了吧！此刻，將航向調至和敵艦的航向一致，趁現在用你「屁屁」上的魚雷來一計「馬後砲」，（最好是在敵我相距大於五百碼時發射，否則太近的話，魚雷和敵艦會互相衝向對方，造成距離太短而無法命中敵艦。）

很快的這一計「馬後砲」重重地打在敵艦的船身前段，「轟」的一聲，又多了幾條寫在「大和英烈傳」上的亡魂，唉……眞是罪過（但是……很好，我喜歡！）。

擊沈一艘後，必須立即下潛到海面下（下潛深度依當時海底地形而定，在不超過潛艇能負荷的條件下，能多深就多深。），然後盡可能的背對敵方艦隊，快速離開發射魚雷的那一






點。等到安全時，再浮上來，重複以上步驟，將其他的日本鬼子OVER掉！

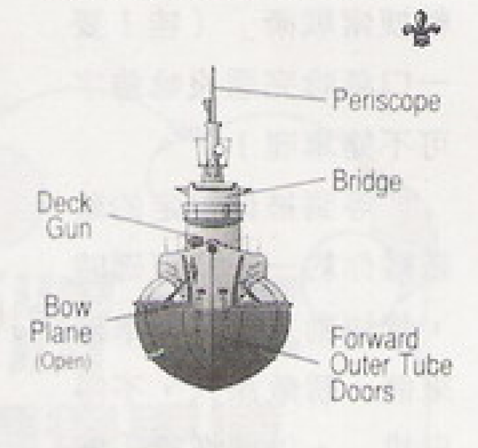
在此補充三點：

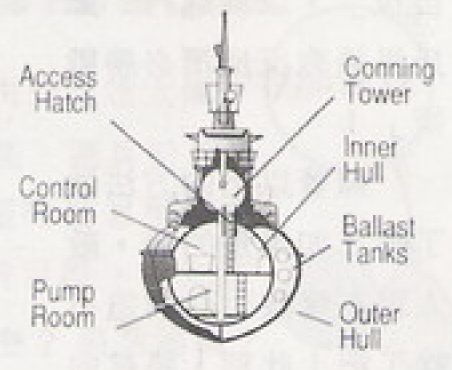
一、如果被你鎖定的敵艦在剛才開砲的地方打轉，而沒有繼續死追的話，你可以停陣並發射一枚魚雷把它引來。

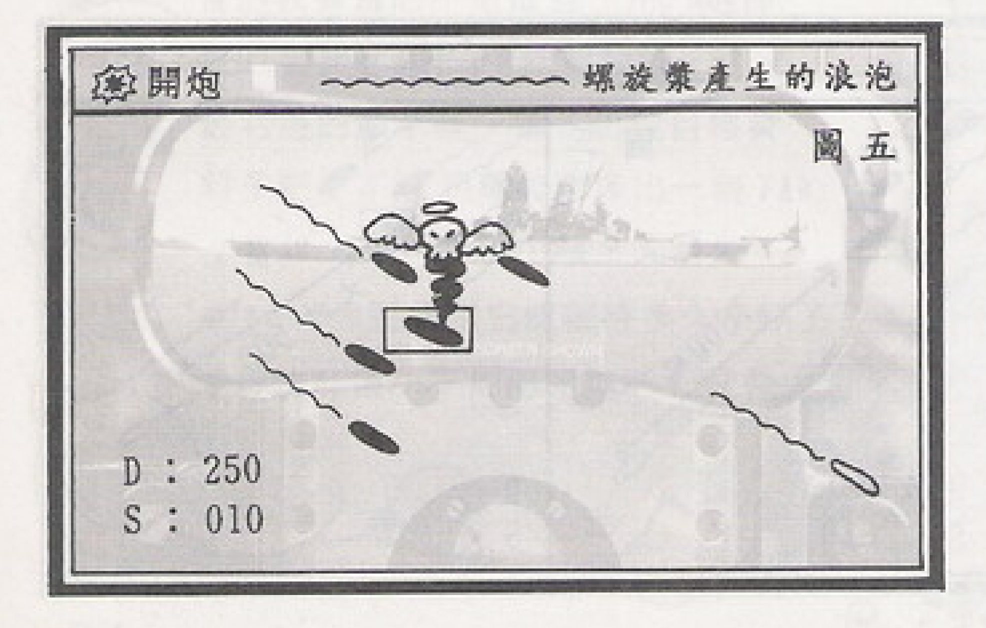
二、如果被反潛艦艇追上的話，千萬不能和它重疊，或是在快被追上時馬上關掉引擎並下潛到海面下五十五呎，如此一來，即使重疊的話，只要完全沒有動力就安全了。

三、依筆者的經驗看來，島嶼間、海峽、日本的海港等都是日本的船艦較易出現的地區，尤其是日本的海港附近，大和戰艦（BBH）、航空母艦（CV），出現的機率很大，歡迎有志之士前來挑戰！

以上方法中的數字可依當時情況而有所增減。多多出征，成爲太平洋的海底霸主、美國海軍的王牌，中國人的光榮就指日可待了！



圖五



# 銀河飛將 I.II

## —終結大法 /Bo S

銀河飛將II—帝國逆襲是一個十分了不起的遊戲，無論在音樂、音效（尤其是用Sound Blaster出來的語音）、畫面，都遠勝第一代許多。可是在難度方面卻稍稍減低許多，但卻比較合理，不過對於一些高手來講總會覺得意猶未盡。

本人無意中發現了一個祕技，只要諸位飛行員在你那心愛的座機上，輕輕一按，敵機便立刻自爆。無論敵機多遠多强，都可以輕易地把它K掉。其實以上的話不是天方夜譚，是可以完完全全實現的，而且不需要用PC-TOOLS……什麼你們不相信！本人立刻示範：

**方法：**

1.在DOS開機後，進入WING2的子目錄中，鍵入Wc2 Origin，記著！W和O是大寫，其他的是小寫，Wc2和Origin要隔一個空格，千萬不要鍵錯，否則……

2.好了進入遊戲了，當你看見敵機被紅色的框框住時，同時按下Alt和Del鍵，看看有什麼事發生，別眨眼啊！敵機立刻化爲烏有，而隨即而來的是一聲垂死前的大叫（如果你有Sound B-laster的話）。帥啊！

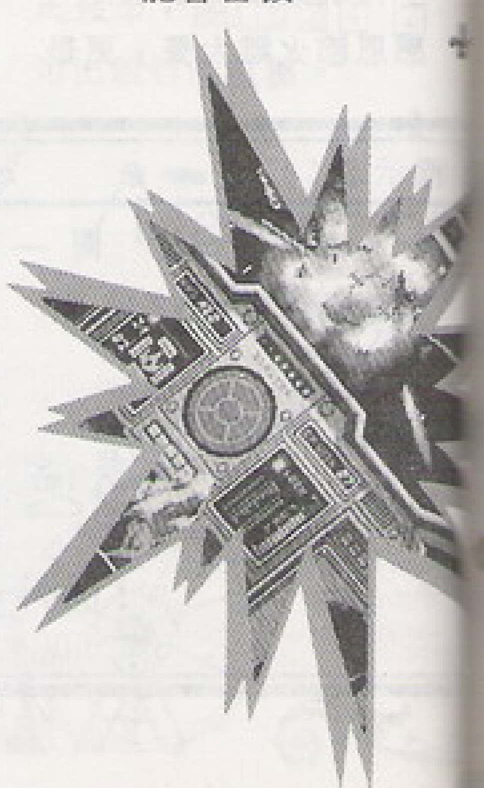
**注意事項：**

一在進入遊戲時，請君耐心等候，因不知爲何要以兩倍的時間來讀取資料。

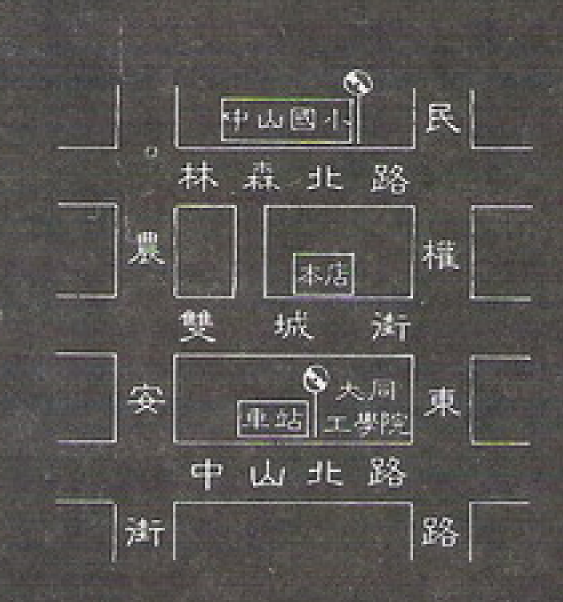
二千萬別在四周沒敵機的情況下按下Alt和Del鍵，否則後果自行負責。

三此項必殺法在銀河飛將I和秘密任務一、二中，都能使用。進入遊戲時分別鍵入W… Origin和Sm2 Origin。

四最好不要在敵機太靠近時使用，否則很可能會當機。






提供您另外一個彩色幻想空間

SEGA、超級任天堂、PC、萬能博士二代、攔截者、神鷹、磁片40元（中古商品交換、二手貨市場卡帶出租）

凡購滿2000元，或萬能博士二代即贈會員卡乙張（主機除外）




電視遊樂器專賣店

*乘車：大同工學院下或中山國小站*
*台北市雙城街3-4號*

*TEL:(02)5952309*
*FAX:(02)5945612*

/Steeler

# 命運之賊 完全攻略(二)



## 露森西亞 希拉里亞 布列

老人得知拉娜提亞的死訊非常震驚，一段沈默之後，他抬頭望著遠處的天空喃喃自語道：「眞的是這樣的結局嗎？」深深地嘆了一口氣後，回過頭來凝視歐里根道：「現在你們準備前往露森西亞（Luecncia），去把眞理之冠（Crown of Truth）和亞莉里亞之束帶（Belt of Alliria）拿回來這裏。」停了一會兒，老人又說：「小心亞莉里亞的丈夫，他會與你們拼命的。」眾人聽完任務後，決定先回去難民營休息兩天，以便養足精神再出發。

兩天後離開難民營，來到東邊的水晶泉（Crystal Spring），摩洛里尼兩手一伸，白光乍現，眾人已在露森西亞了。像以往一樣，大家又開始在陌生的環境中亂逛，不久後，在前方發現一座小城市，大夥一進城先找酒店喝上幾杯，也趁此機會打聽消息。

店主提到有隻兇惡的龍看守著一把水晶鑰匙（Crystal Key），這鑰匙可打開沙尼士塔（Cyanis' Tower）的大門。店主建議我們到吟遊詩人公會（Bard's Hall）去，或許可打聽到更多的消息。恰巧吟遊詩人公會也在同一條大街上，阿迪拉帶頭入內，準備與當地的人切磋琴藝。聽了幾首很平常的音樂後，突然一位年老的長者彈唱起一首關於玫瑰花的故事，曲名叫"玫瑰禮讚"……

這眞是一首詞曲皆美的歌，深諳琴藝的阿迪拉陶醉在它的旋律裏，直到主人走過來說：「你想學一首歌名叫凱爾序曲嗎？或許在你漫漫的旅途上會派得上用場。」雖然他開的價碼幾乎是天文數字，阿迪拉還是付了學費。

去巫師公會的路上，我們又問到一些馬路消息，原來屠鷹者將龍封死在紫羅蘭山洞穴內，不只是亞柏，所有人都一樣，都有相同的感覺，不如讓龍就老死在它的洞穴中，不必親自去殺死牠。不過另一個現實問題就是不殺死龍便得不到鑰匙，也就進不了沙尼士塔。剎莉亞和摩洛里尼在巫師公會學到"神之獎懲"的法術，剎莉亞興奮得又跳又叫，她眞願意拿她所有的首飾來交換這個毀天滅地的法術。走出巫師公會已夜幕低垂，大夥選了一棵大橡樹下紮營。明天，明天是屠龍的日子。

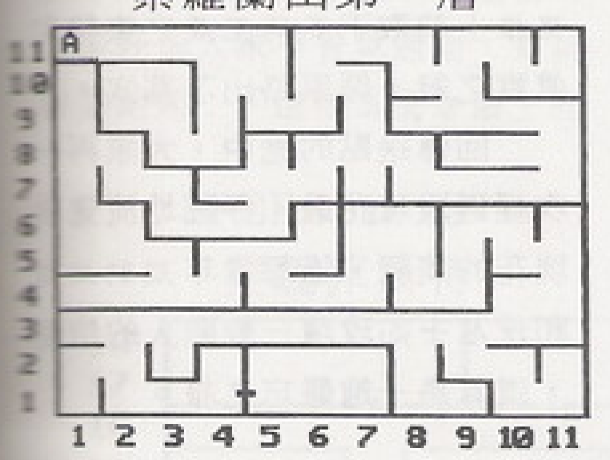
## 露森西亞 紫羅蘭山

龍穴位於露森西亞的西北方，有著迷宮般的走道，隊伍花了兩天的時間一直在迷宮內東碰西撞，更糟的是洞內充滿著龍身上的惡臭味。好不容易找到上去的樓梯，大家繞了一大段的路後忽

然發現樓梯位置竟然就在洞穴入口處不遠。

第二層的情況並沒有好到那裏去，只是範圍小了一些，龍的氣味愈來愈濃，大家心裏有數，離目標愈來愈近了。眼前出現一隻彩虹色的龍，大家都還來不及拔出武器，一條長長的火舌已經迎面撲來，第一排的歐里根及奈迪亞首當其衝，上半身衣物化爲灰燼，剎莉亞趕緊把剛剛學到的“神之獎懲”試驗看看，只見漩渦中雷電交加，龍倒退了好幾步，摩洛里尼隨後祭出“惡魔之擊”、“毀滅大法”，亞柏連出手的機會都沒有，龍龐大的身軀已經橫在眼前，歐里根上前撿起掉在地上的水晶鑰匙，阿迪拉則用酒袋盛一些龍的血水，大夥二話不說摀著鼻子趕緊循著原路奔出紫羅蘭山。

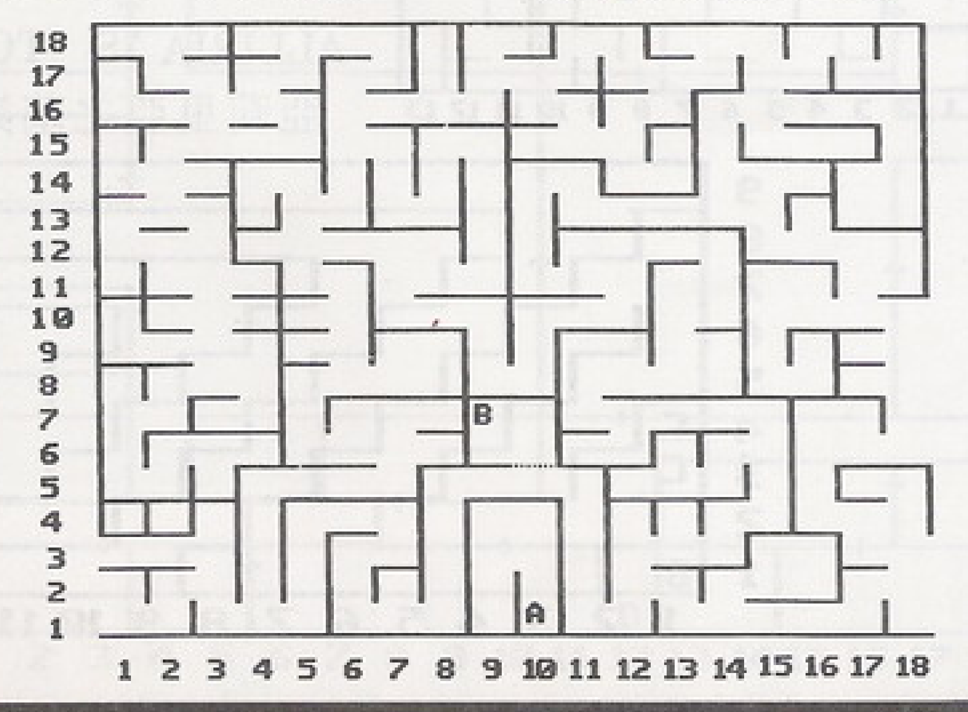
VIOLET MOUNTAIN 1
紫羅蘭山第一層

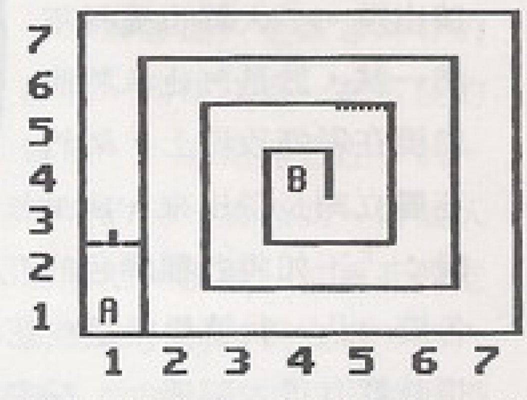



## 露森西亞
## 沙尼士塔

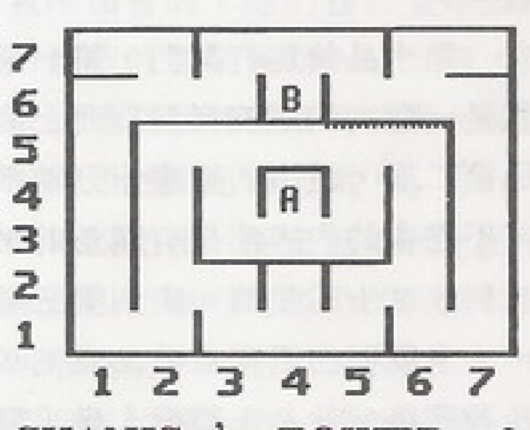
出了紫羅蘭山，大夥找了處溪流好好洗去身上的臭味。下一步便是要到沙尼士塔。一路上玫瑰美得如一場盛宴，阿迪拉聯想起在吟遊詩人公會所學到的“玫瑰禮讚”，突然間閃過一個念頭，問道：「不曉得你們有沒有發覺我在吟遊詩人公會所學到的“玫瑰禮讚”的歌詞中玫瑰的顏色竟然跟城外的玫瑰花顏色一樣多。」歐里根沈吟道：「嗯！不過那彩虹玫瑰怎麼只是花苞，而沒有盛開的花。」亞柏突發奇想說道：「可不可以將彩虹之龍的血澆在彩虹玫瑰花上，或許會有奇

VIOLET MOUNTAIN 2
紫羅蘭山第二層

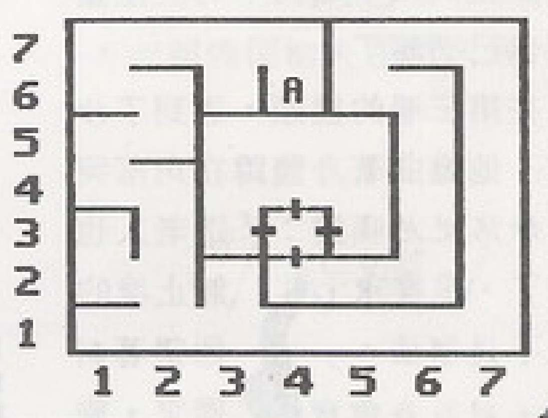


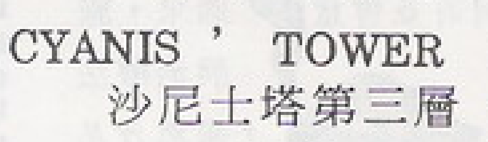




CYANIS' TOWER 1
沙尼士塔第一層




CYANIS' TOWER 2
沙尼士塔第二層



CYANIS' TOWER 3
沙尼士塔第三層



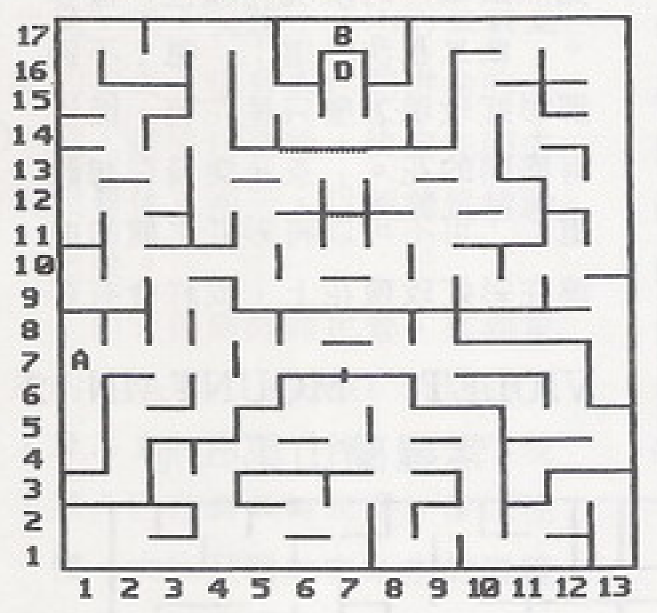
蹟出現。」大夥也覺得不妨一試，於是阿迪拉將龍血澆在彩虹玫瑰上，果然花瓣立刻長了出來，歐里根說：「不如將各種顏色的花各摘一朵，我總覺得這些花和這首歌有很大關連。」採完花後，大家就往不遠處的沙尼士塔出發。

用水晶鑰匙打開門，第一層就是一個大的迴旋梯盤旋而上直通第二層，這裏的壁畫十分精緻，不過畫的內容都是有關亞莉里亞與沙尼士的愛情。走到第三層，大家就明白原來亞莉里亞被塔揚殺死後，沙尼士整個人幾乎發瘋了。他感到非常的自責，遂將自己鎖在沙尼士塔內，有些壁畫也被自己破壞了。

在第三層的盡頭，遇到了沙尼士，他蜷曲著身體蹲在角落哭泣，摩洛里尼嘆道：「這老人也受夠了，這樣永無止境的哭泣不是辦法。」他望著剎莉亞，剎莉亞會意過來，施展治療法，果然沙尼士停止哭泣，睜開眼睛道：「謝謝你們解除我的痛苦，這個“魔力三角鐵”你們拿去。」剎莉亞接了過來，同時老人慢慢站起來，開始著手修護那些殘破的壁畫，大夥心情沈重一路沈默地回到希拉里亞，布列城。

## 露森西亞
## 亞莉里亞之墓

ALLIRIA'S TOMB 1
亞莉里亞之墓第一層

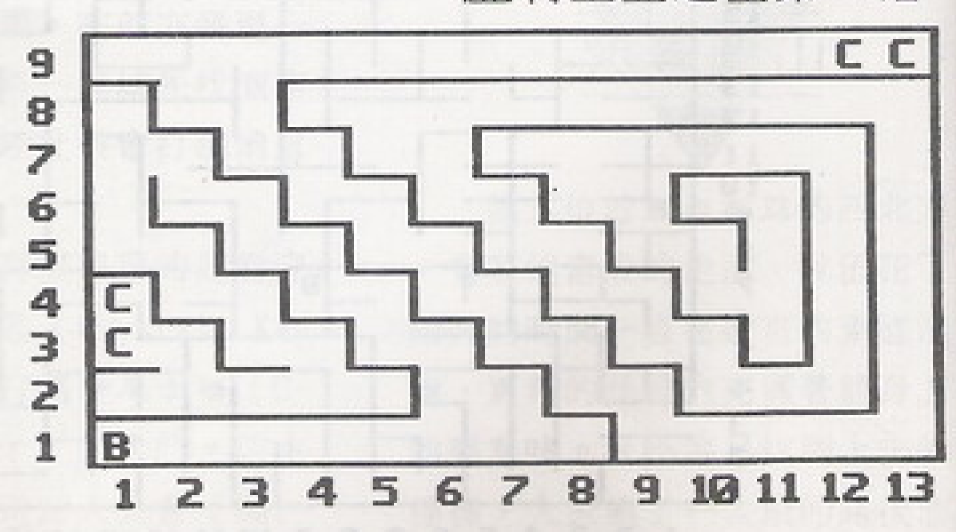



大夥在吟遊詩人公會休息一晚後，一早便往城西的亞莉里亞之墓出發，第一層的佈置就像迷宮一般，摩洛里尼施展“大顯現術”，最後來到一扇黑水晶門前，試了各種方法都無法進入，剎莉亞拿起“魔力三角鐵”胡亂敲擊一番，只見一陣巨大的爆炸聲和強光，在門後出現一道樓梯。

上了第二層不久，便遇到一個幻影，隱約是個美麗的少婦，她開口問道：「我需要“真實”之花。」阿迪拉遞上白玫瑰，這位少婦非常滿意，深深一笑後，幻影便消失了。陸續都有幻影出現，先是要求“勇氣”之花，阿迪拉根據“玫瑰禮讚”所述，遞上藍玫瑰，接著又要求“血緣”之花、“自然”之花，最後是“亞莉里亞”之花，阿迪拉分別遞上紅玫瑰、黃玫瑰、彩虹玫瑰，最後來到亞莉里亞的棺木前，歐里根上前取下亞莉里亞之束帶和真實之冠，循原路出了墓穴。

回傳送點的途中，大家再一次經過玫瑰花叢，仔細地流覽玫瑰花的美麗，遙想當年亞莉里亞和沙尼士如玫瑰一般動人的情愛，這真是一趟難忘之旅。

ALLIRIA'S TOMB 2
亞莉里亞之墓第二層



## 凱內地亞
## 斐羅菲斯特

回到檢閱廳，老人聽完歐里根的報告後，交待了另一個任務。在凱內地亞，有一個高度文明的矮人國，斐羅菲斯特（Ferofist ）是矮人國之神，祂創造一名機器人一阿美克（Urmech）來爲祂的國家服務，後來，擁有高度智慧的阿美克叛變，控制整個凱內地亞……

在難民營休息了三天後，大夥從老矮人礦坑（Old Dwarven Mines ）傳送到凱內地亞來，到達的地方是在一處黑色城堡內。城內的牆壁因戰鬥而有些許的殘破，破碎的瓦石散落在各地，正四處張望之際，卻遠遠看見屠鷹者從迴廊處走出來。

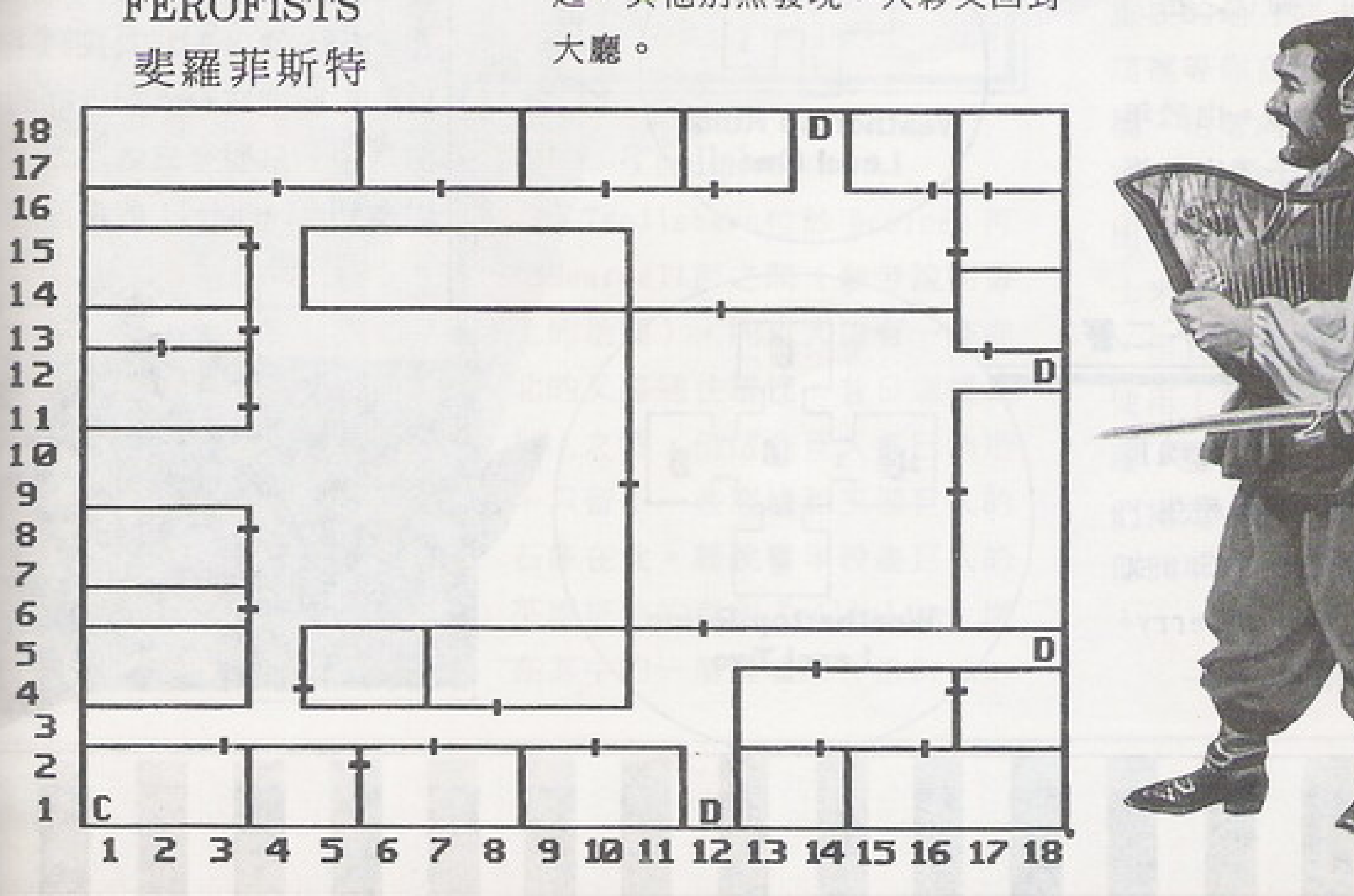
他看起來比上次見到時年輕許多，大夥上前寒喧，可是他的表情好像大家不曾見過面，亞柏疑惑地問：「這個屠鷹者跟上回那個是同一人嗎？」摩洛里尼想了一會才回答：「這是有可能的，因爲我的傳送術不僅改變空間位置，也同時改變了時間，或許我們回到了過去，這就是屠鷹者看來年輕許多的原因。」亞柏沒有辦法也沒時間會意過來，因爲往前走就遭遇到太多各式各樣機器人的攻擊。

經過大廳，從南邊的一條充滿硝煙的走道，來到矮人們的軍營，入口處散落著矮人們的屍體和機器人的零件，想必在此有過一場惡鬥。搜索了近二十間房間後，終於在東南角發現一支鑰匙，這支鑰匙蠻特別的，它的齒痕向右排列，是支用右手開關的鑰匙。其他別無發現，大夥又回到大廳。

東邊進入斐羅菲斯特的密室，同樣找到一把古怪的鑰匙，不過是適合左手的。在密室的另一邊遇到一群矮人，層層地保護著一位垂死的老者，歐里根上前表明立場，老人聽完後，微微點頭道：「我就是斐羅菲斯特，你們的前來，一如我所預言的，你們務必要除去我所創造的那個怪物，咳…咳，請找到通往武器工廠的鑰匙，那兒可直通阿美克的老巢。」老人吃力地說完後，便安詳地閉上眼睛，矮人們傷心地將他的屍體帶走。臨走前，一名矮人說道：「斐羅菲斯特等你們一段時間後，沒見到你們來，他便在牆壁上刻了一些字，你們自己看吧！」說完，一溜煙便消失在轉角處。

/ 待續 /

FEROFISTS
斐羅菲斯特






# 魔戒少年 完全攻略（4）

/Lotus

**更正啓事** 由於作業疏忽，導致上期遺漏部份攻略步驟，對此深感抱歉，現補充如下：

以下之文轉接
第33期第87頁

### Ⅲ・Weathertop（續）

廢墟之下還有兩層，除了使用！Angmar可進入外，在北邊廢墟使用Perception及 Climb技能也會找到秘密入口。

*注意：*夜晚別在廢墟地面活動，碰上黑騎士可不是好玩的。

以下是關於廢墟地下部分的介紹，請同時參閱地圖：

**圖六** *地下一層*

1.巫師 Gandalf 的留言，可自此學到！ Luthien 咒語。
2.可傳送至地面的「獨立之石」。
3.通到地下二層的樓梯。由於年久失修，必須用鏟子清出一條路才行。




**圖七** *地下二層*

1. Thadred 的鬼魂。這個鬼魂爲了尋求愛情意義而不得超生，使用 Rose's token（Sam女友給他的信物）或Goldberry's token 可使他消失。
2.在這間墓室西邊的牆似乎有點古怪，由此穿牆而入可進入另一地下洞穴。



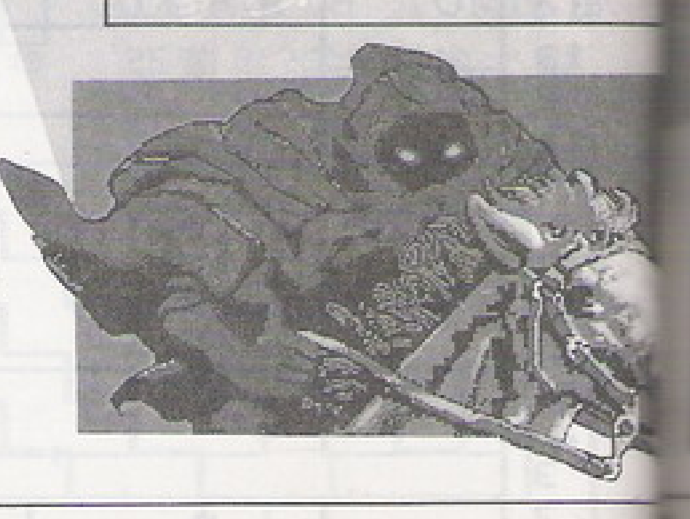

### Ⅳ・Weathertop 地下洞穴

Weathertop的秘密在其地底，除了廢墟之下隱藏的墓室外，還有一個天然的地下洞穴。洞穴可由兩種方法進入：一是廢墟下Thadred 墓室的秘室入口，另一種是沿著此處的小河走到源頭，就可發現隱藏在源頭的入口。

地下洞穴是一群半獸人的基地，要對付這些怪物，除了善用Sneak 技能偷溜外，充沛的體力及戰力也相當重要。洞穴中的重要物有：（圖八）

1.這座橋樑由兩個巨人看守。
2.渡船。由此處乘船（用boat技能）向東過湖，可發現3.處「蜘蛛室」入口。（圖九）進入蜘蛛室後，你會發現被一大堆蜘蛛網阻住去處，唯有在Withywindle洞穴中所得的Spider Sword 才能刺破這些障礙。蜘蛛室東北角的寶箱裡藏著Narsil 神劍的碎片（註），使用Picklock可把它打開，當然你必須把蜂湧而來的大蜘蛛一一殺光才可。

*註：*Narsil寶劍非常有威力。它共有三個部分： bladepart在 Aragorn 手上， ghostruby 可在 shire 的鬼王洞穴找到，broken wing則在Weathertop的地下洞穴中。只要有三者之二，就可以拿到 Rivendell 的鐵匠處重鑄。



# 圖八

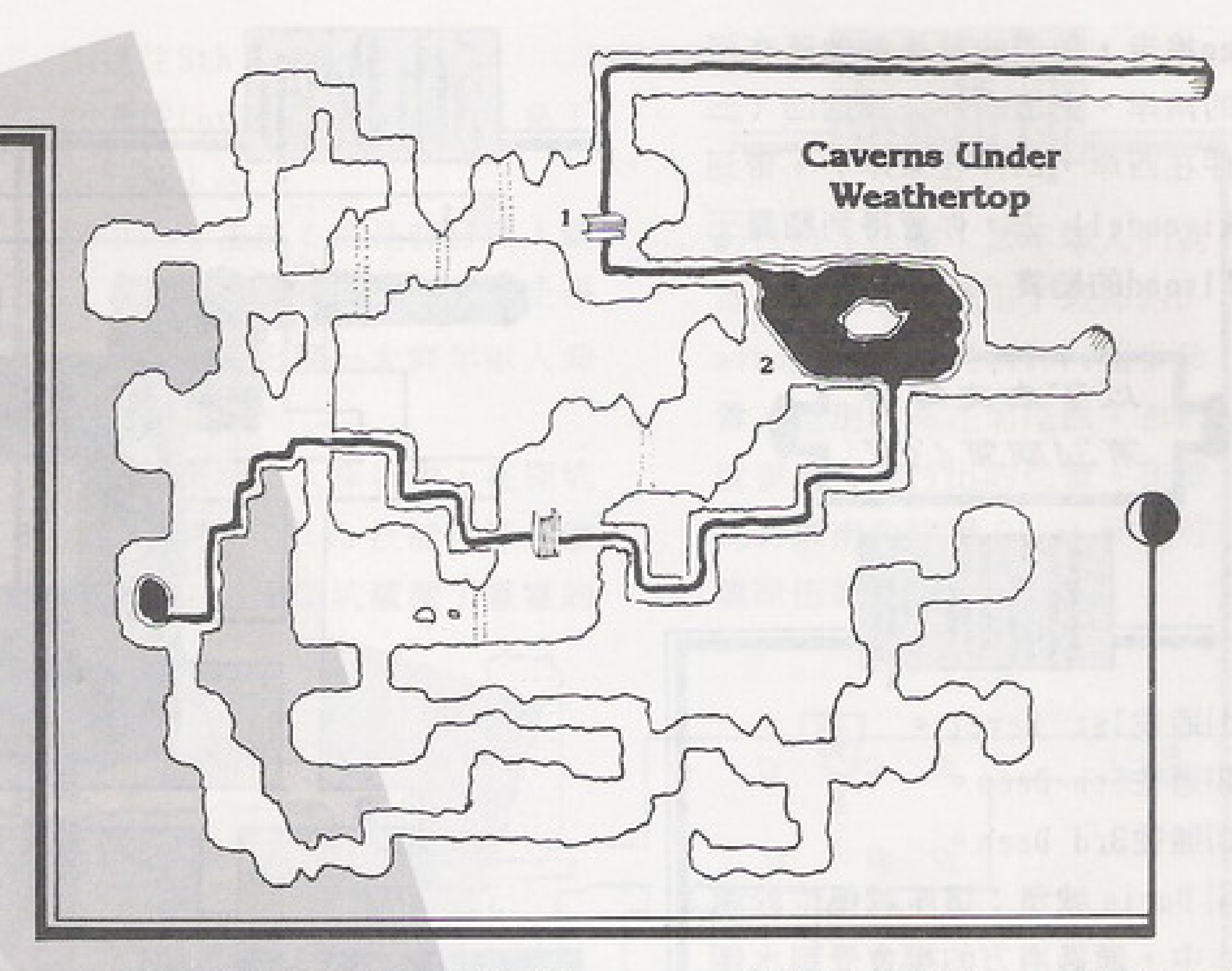
第四章　Bree以東到Misty　Mountain的區域

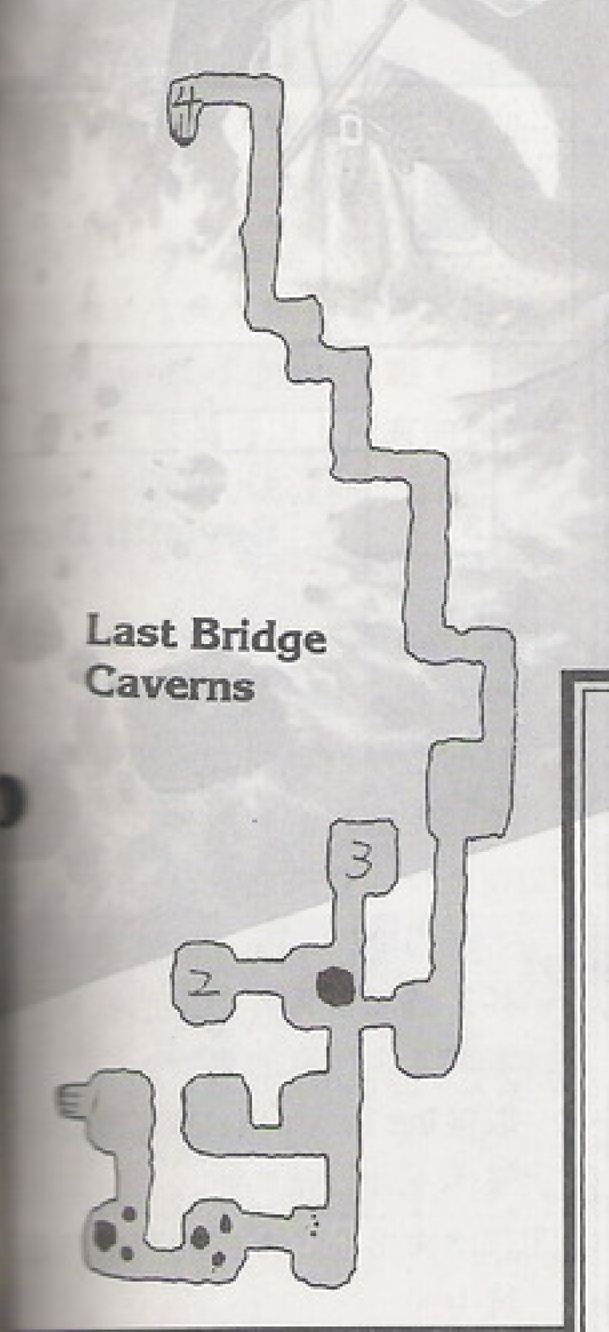
## I．最後之橋（Last Bridge）及橋下的洞穴（圖十）

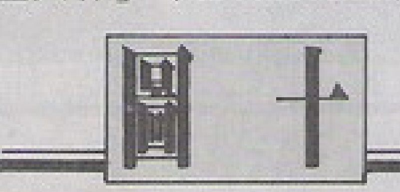
由Bree沿大路向東行，就會看到最後之橋座落在Hoarwell河上，橋上有一顆寶石（elfstone），不拿白不拿。橋的南方有一條秘密通道，通往一個地下洞穴。

一下洞穴，就會遭到兩個巨人攻擊，當然要把它們除掉。洞穴中有大大小小的湖泊，其中最大的湖泊幾乎佔據了整個通道。在這個大湖的西邊石室可學到！Luthien 咒語，而北邊則可學到！Beren 咒語。

沿著通道不斷向北，可以抵達另一個出口，那通往惡名昭彰的「巨人林」（Trollshaws）。



# 圖十

1.往 Last　Bridge。
2.！Luthien 咒語。
3.！Beren 咒語。
4.往Trollshaws。

## II．Trollshaws。

Trollshaws位於 Bruinen 河和Hoarwell河之間（參考說明書上的地圖），向東大道有一條向北的叉路通往這裡。昔日這裡是巨人之鄉，但這些巨人都已消逝，只留下一些廢墟和三個巨人的石像在此。聽說當年殺盡巨人的英雄把他的寶劍 Trollslayer 埋在其中的一個廢墟間（沿Bruinen河西岸向北找），說不定你可以挖出來。

雖然目前這裡已沒有巨人，但是黑騎士經常在此出沒，尋找魔戒的蹤跡。建議你最好等黑騎士消滅之後（也就是先沿大路向東到 Bruinen 淺灘，詳情見後）再到這裡來。

## III．Bruinen 淺灘（Bruinen Ford）

這個淺灘是唯一可以渡過Bruinen河的地方，也是遊戲中最重要的地方之一，黑騎士正守在這裡等你自投羅網。渡過最後之橋，沿著向東大道走，你會先遇到一個黑騎士，此時一個精靈會出現幫你逐退他，但更多的黑騎士來臨，雖然精靈把馬匹借給你，但在淺灘之前你仍會被追上，使用！Elbereth或！Luthien 咒語，整個河流將奔騰著把黑騎士們捲走，至少暫時地毀滅他們（他們不會在這個遊戲中出現了）。

一共有八個黑騎士被Bruin-

en捲走，他們的披風會散落在河的兩岸。把這八件披風拾回（三件在西岸，四件在東岸），帶到Rivendell 去，你會得到精靈王Elrond的獎賞。

以下之文轉接
第34期第43頁

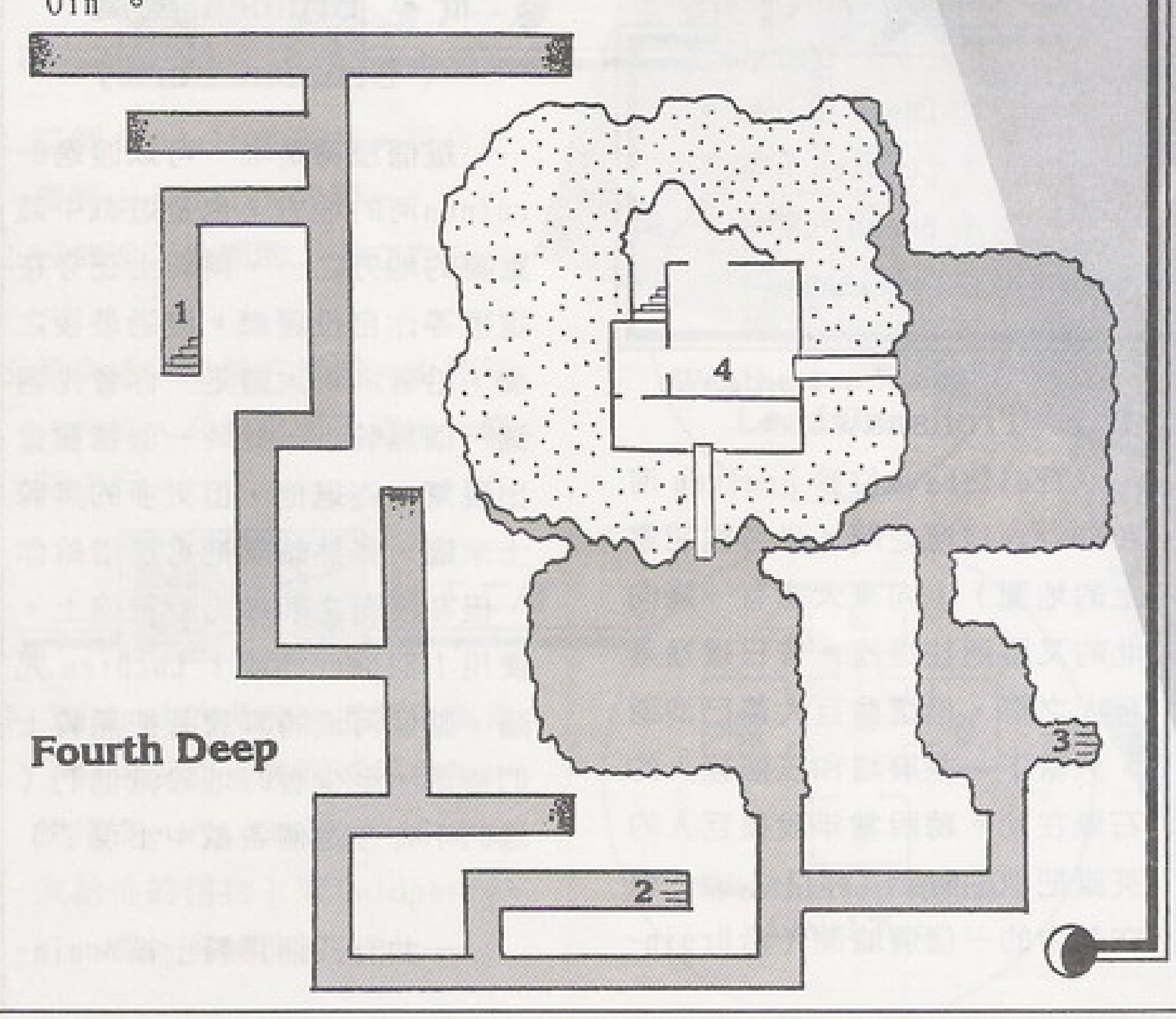
## 4th Deep

(1)通往1st Level。

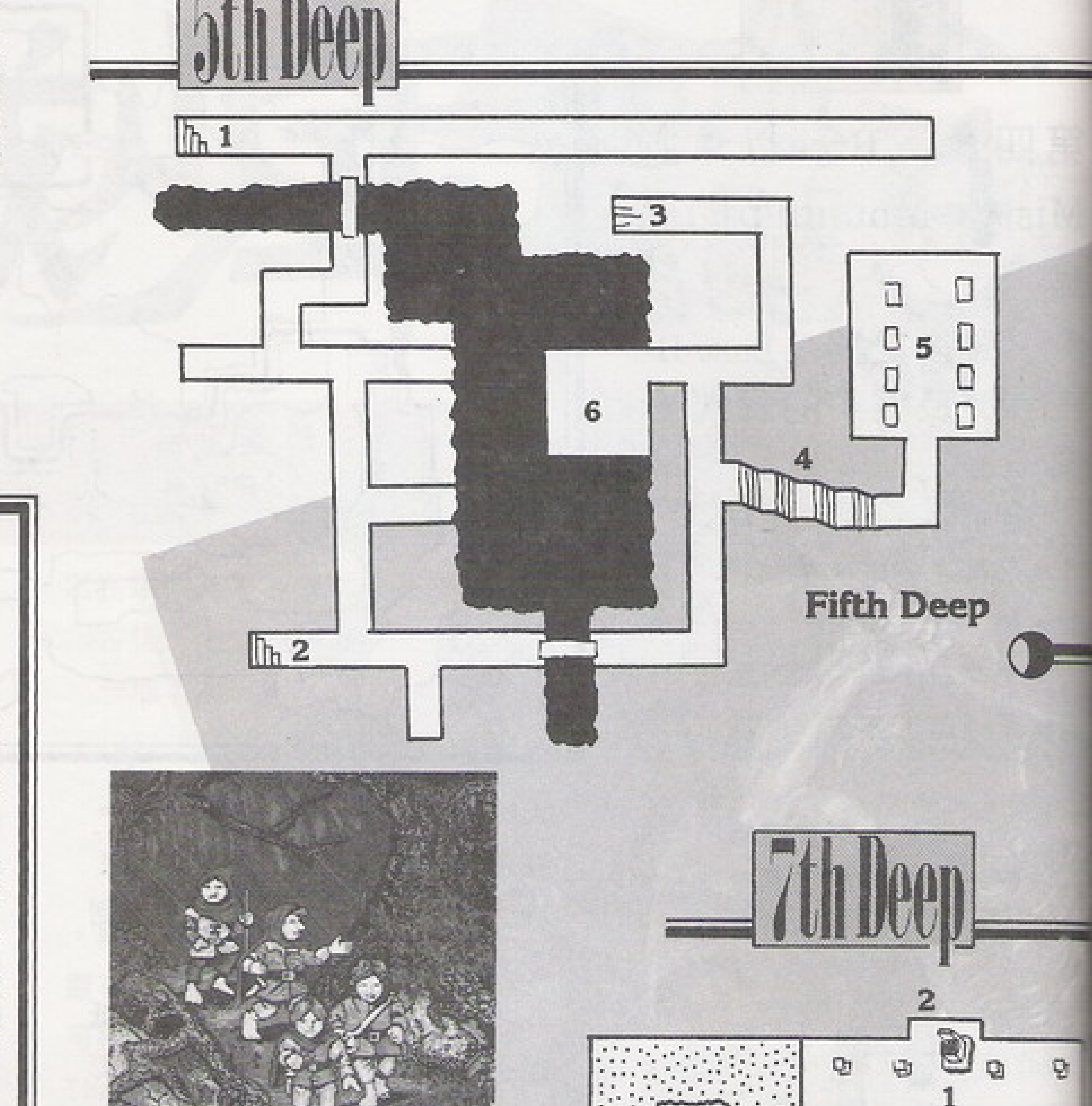
(2)通往5th Deep。

(3)通往3rd Deep。

(4) Durin 城堡：這座城堡位於湖中，通過南方的橋會受到水怪攻擊，走東方的橋較為明智。城堡共有三層，第二層通向第三層的樓梯被阻塞，須用Pry-bar 撬開後再使用 Climb 技能。第三層有個半獸人抓住一隻棕色的小鳥，殺死半獸人後，小鳥會教你！Khazad咒語，可用來解救5th Level 的 Ori 及 Oin。



Fourth Deep




## 7th Deep

Seventh Deep

(1)Balrog寶座：恐怖的Balrog就住在此地，使用金輪或Ganda-lf的法杖均可使其逃跑，但卻不能置牠死命。

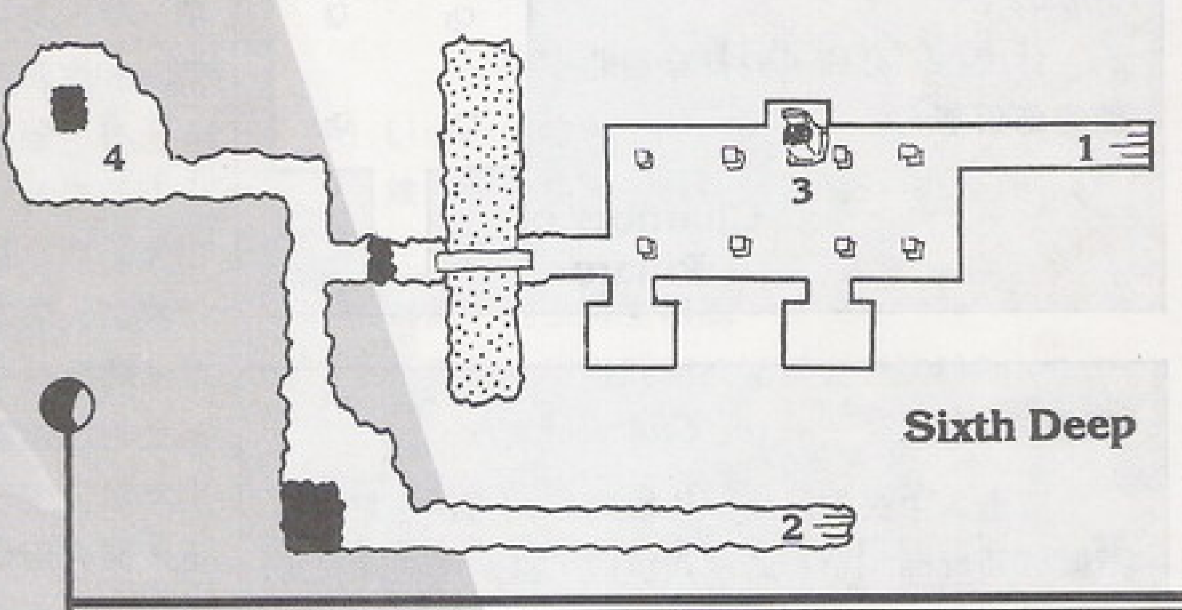
(2)在Balrog寶座之後有一個寶箱，使用 DETECT TRAPS 或DEV-ICE 技能可將其安全地打開。拿取其中所有的寶物，它們是取得Durin's Axe 不可或缺的條件。

(3)在此使用 Climb 技能可重回礦坑中。

(1)通往1st Level。
(2)通往4th Deep。
(3)通往6th Deep。
(4)有三個巨人埋伏在此。
(5)石板之室：用prybar撬開每個石板試試。有些石板下藏有重要訊息，有些則隱藏敵人。
(6)擊敗半獸人後使用perception技能，可獲得威力強大的武器和護甲。

## 6th Deep

(1)通往5th Deep。
(2)通往Lorien地下洞穴。（見下一章）
(3) Durin王座：這是昔日矮人國王Durin的寶座，如果你走得太近，會出現一大群半獸人向隊伍攻擊。
(4)別傻傻地步入深坑中，在深坑邊緣使用Climb技能可深入礦坑中。這座礦坑蘊藏了豐富的mithri（金屬，當年矮人們就是不慎在這裡挖出了恐怖的Balrog）。雖然mithri相當珍貴，但別輕易在此挖掘，否則就要爲貪心付出的代價。在礦坑的東南角使用Climb技能可讓隊伍進入7th Deep。



Sixth Deep

## Ⅲ·如何取得Durin's Axe

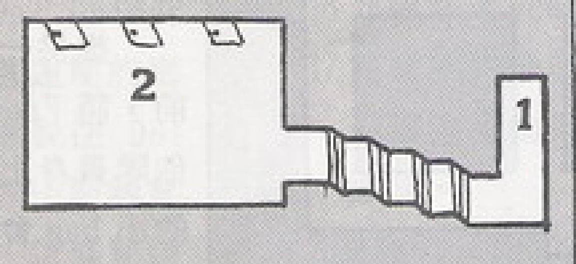
要取得Durin's Axe必須：

1. 取得Lady token（在Forsaken Inn迷宮或7th Deep）。
2. 隊伍中至少有一個具有Dwarven lore的人或是取得7th Deep寶箱中的三樣金製寶物。
3. 殺死Moria Doom。
4. 在4th Level的礦坑迷宮中獲得！Signofseven咒語。

如果你具備以上所有的條件，就可前往3rd Deep的(6)(7)處，用Prybar打開兩塊石板之一，使用Climb或繩索向下爬。你將要通過重重考驗才能得到Durin's Axe。(6)處通往三門之室（考驗一），而(7)處通往考驗二的蜘蛛室。

### *考驗一（三門之室，Chamber of three doors）*

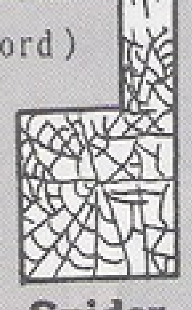
(1)使用Climb技能可回到3rd Deep之(6)處。
(2)用Picklock技能打開三個內的任何一個，可通往考驗三的迷宮。



Chamber of Three Doors

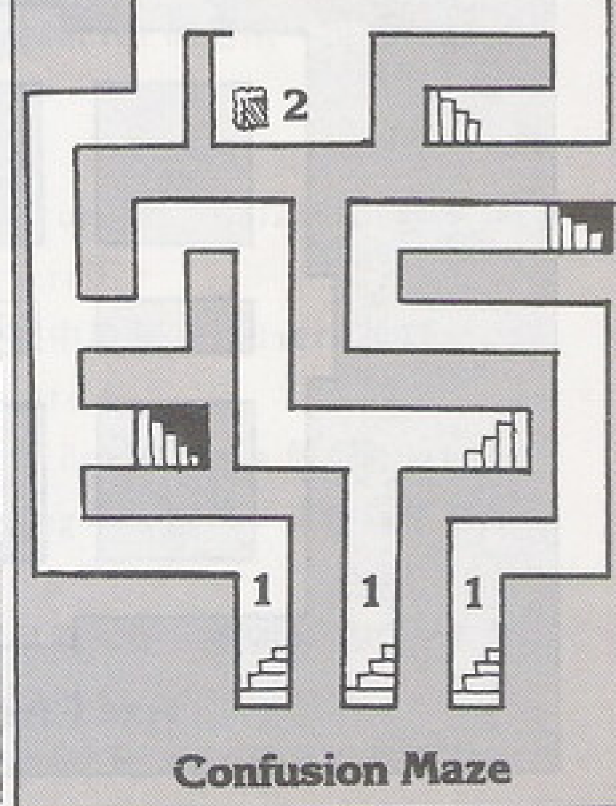
### *考驗二（蜘蛛室，Spider Chamber）*

蜘蛛網會纏住隊伍，用Firefinger法術雖可破網但會傷及隊員，使用蜘蛛劍（spider Sword）才是最好的脫身之法。


Spider Chamber

### *考驗三（迷宮，Confusion Maze）*

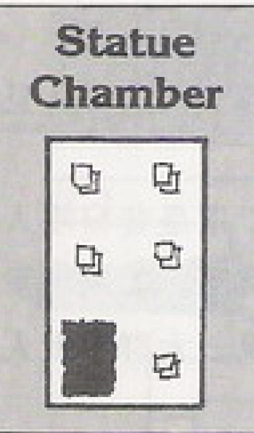
別去管那些上上下下的樓梯，那都是騙人的。只有在(2)處使用Perception技能找到淺坑中的出口，再使用Climb爬入，才能眞正逃離這座迷宮。



Confusion Maze

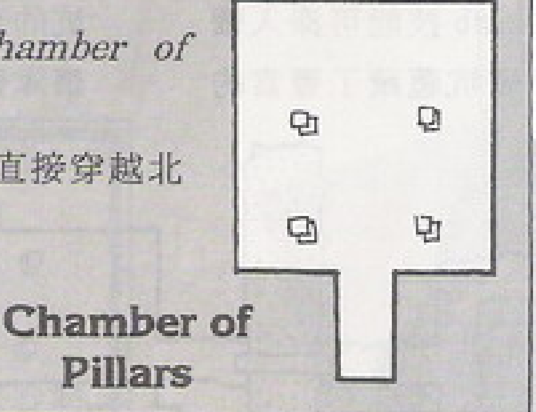
考驗四（石像之室， Statue Chamber ）

使用鐵鎬挖破北面牆上的封印時，會出現一個矮人問你兩個問題，回答「 Seven 」及「Mahal」即可通過。



考驗五（柱室，Chamber of Pillars ）

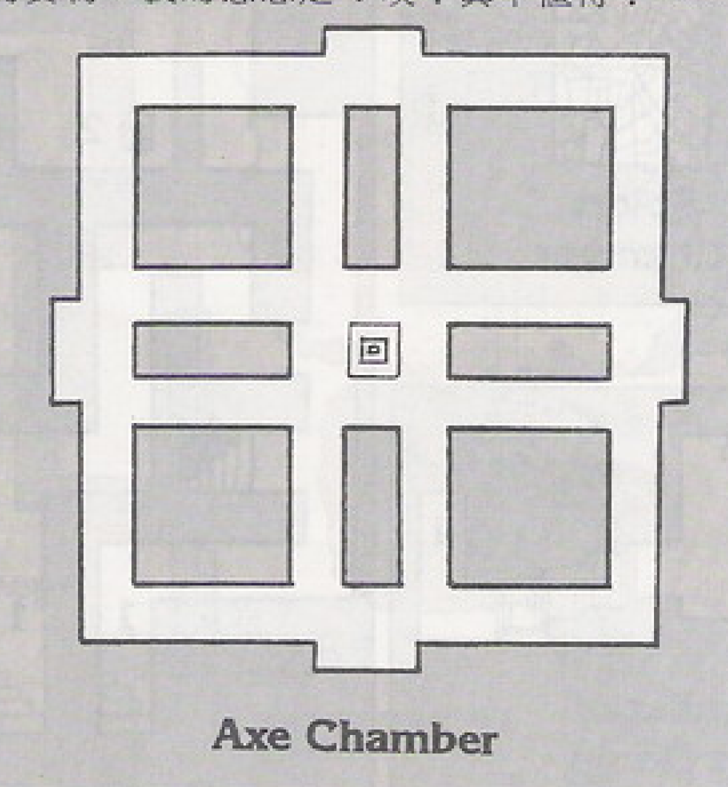
什麼也不必做，直接穿越北面的幻象牆。



考驗六（斧室，Axe Chamber ）

要進入中央的房間，比較簡單的方法是把所有不懂 Dwarren lore 的隊員解散，讓剩下的隊員進入並拿取Durin's Axe，出來後再重組隊伍。如果你持有Goldanvil、hammer 及 chisel，也可在(1)(2)(3)三處把這些東西交給矮人雕像（注意看出現訊息顯示雕像缺了那樣東西，就把那樣東西給它），如此整個隊伍都可進入中央房間。

在中央房間內唸出！Sign of Seven 咒語，Durin's Axe 就會出現在隊伍面前。面對如此艱難才獲得的寶物，我的感想是：唉！眞不值得！……



Axe Chamber

## Ⅳ．如何逃離 Moria

如果你的手上沒有Galadriel's key（Lothlorien bs Lady Galadriel 送你的），唯一的途徑便是從1st Lovel／1st Deep⒂處離開，不過你得面對可怕的Balrog，祝你好運。

*附註：*根據筆者經驗，要眞槍實彈和Balrog 力拼，就算體力全滿，至少也會死一兩個隊員。由於每走一步都會遭到損傷（Balrog會噴火），對近身肉搏的隊員非常不利，因此弓箭手和魔法師特別重要。

有一招比較投機的法子，由於程式的 Bug，有時在前一次戰鬥（和半獸人及巨人）後會出現一些「複製隊員」留在原地，先不管這些「複製人」，在Balrog戰鬥時儘量用有「複製品」的隊員去挨打，打死了也沒關係，只要再回去把「複製人」召回隊伍即可。不過注意：別將隊伍中已經有的隊員的「複製品」加入隊伍，擁有兩個一模一樣的隊員會造成當機。

# 第六章
# 精靈樂土－Lothlorien

## Ⅰ．Moria 的東方出口

在陰暗的 Moria 礦坑中與Balrog的大戰後，再穿越一條長長的隧道，冒險隊伍終於得見天光，安全地逃離 Moria 。不過請當心：出口處有一小隊半獸人會進行伏擊，牠們的實力雖然並不堅强，但是對精疲力竭的你而言，還是構成一些威脅。

出口處只有高聳的山壁和荒涼的廢墟，向北方走一小段路，將發生一件重大事故：持有魔戒者（即主人翁Frodo Baggins ）和 Sam 兩人會被擄走，因此在後半的遊戲中你得去營救他們。

提供一個良心的建議：在隊員尙未被擄去前，將 Frodo 和 Sam 所攜帶的重要物品傳到其他隊員身上。此外， Frodo 被擄走後，程式中的小 bug 會使他像幽魂一樣有時出現，又有時消失，不要去管他，這是無法避免的。

## II · Lothlorien 領域

隊員失蹤後繼續向東北走出群山的懷抱，不久你會聽到北方傳來精靈的歌聲，四周的花草也變成金黃色，這表示你已離Lothlorien的領域不遠了。沿河邊走，穿過兩座建於河上的小橋，就可進入美麗安詳的Lothlorien。

Lothlorien和 Rivendell 齊名，一樣是精靈族的根據地，依山面海，四面被蜿蜒的河流和茂密的樹籬所包圍。為了抵抗邪惡勢力入侵，Lothlorien不允許陌生人任意進入，在第二座橋上設有警衛。碰到警衛時，只要說出Rivendell首領Elrond的名字，警衛會要求你蒙上雙眼，然後帶領隊伍進入Lothlorien。

和hobbit的習慣不同，精靈們住在樹屋中，他們都相當和善，有問必答，如果 Legolas 在隊伍中，甚至會有美麗的精靈少女主動幫忙。有幾個年輕人則想要和隊員進行善意的比試（賽跑、腕力），不妨一試。

Lady Galadriel 是此地的女王，先找到她的居所，她會要你到「女王之鏡」（Mirror of Galadriel）和她會面，並要你找尋五件物品：elfstone、silver horn、elanor crown、scabbard和 Earendil's star。據說找到這五樣物品可獲得獎賞，不過筆者雖然找齊了這些物品，也沒獲得任何好處，頗為納悶。這些東西並不難得，位置請參看地圖。比較特殊的是 Earendil's star，拿著一個瓶子（winebottle 或bottle，可在 Rivendell地窖或 Lothlorien 的酒館地上找到），在夜裡前往鏡湖（Mirrormere）或「女王之鏡」，用瓶子裝水，即可捕捉天空的星光。

「女王之鏡」是一個平滑如鏡的小池塘，如果你已見過 Lady Galadriel，她會在池邊等候。她運用法力在池內見到 Frodo 和 Sam 被黑騎士之首witch king抓到遙遠的Dol Guldur，Dol Guldur和Lothlorien之間隔著遼闊的海洋，女王願意提供一艘天鵝船，讓你駛往 Dol Guldur去解救同伴。此外，她會給你一把鑰匙，可打開通往 Moria 地底秘道的門，這條秘道會在下面章節中詳述。

此地尚有酒館、圖書館、打鐵舖等設備，到處逛逛，可打聽到不少消息（透露一下：打造戒指是這裡鐵匠的拿手絕活）。由於女王已下令她的衛隊全力支援你，所以在此可召募到不少隊員，甚至連王夫都願意加入你的隊伍。因為精靈們的身體並不健壯，最好選擇有弓箭技能的加入。

當你一切就緒，便可啓程前往碼頭，乘上美麗的天鵝船，展開最後一段旅程。Lady Galadriel 會在碼頭送行，並贈與另一句咒語：！Oromeg。當心：這艘船可是單程的喔！

### Lothlorien 附近區域圖說

1.Linwen的家。
2.鐵匠舖。從老樹林中得到的Smith's Ring可在此修補。
3.酒館。地上有空酒瓶。
4.圖書館。使用Read技能可查到關於Dol Guldur 的資料。
5.Ciryon的家。
6.Tinalin 的家。這位美麗的精靈會把她縫製的披風送給隊伍，穿著這件披風可增強抵抗力。
7.Thontur 的家。他會贈一把威力強大的魔弓給隊伍。
8.Elring的家。
9.Aldawen 的家。愛慕 Legolas 的少女。她具有elanor's crown，是 Lady Galadriel 所要的五項物品之一。
10.Celebrith 的家。他可加入隊伍。
11.女王 Lady Galadriel 的居所。王夫可加入隊伍。
9.Malkir的家。
13.女王之鏡（Mirror of Galadriel）。
14.鏡湖（Mirrormere）。
15.這座矮人族廢墟中埋藏了 silver horn。
16.此處埋著scabbard。
17.精靈族的飛毛腿 Bragolhir。他想和Legolas賽跑，如果 Legolas 跑贏，可使隊伍更加敏捷。
18.Lothlorien的弓箭大師。他願意傳授一名隊員射箭技術。使用 Get 指令可學得。
19.精靈族的大力士Belegcam，他喜歡比腕力。

選擇一名力氣大的隊員和他比（Aragorn 或 Boromir），如果贏了，可增加全體隊員的力量。

20.半獸人營地。

21.碼頭。

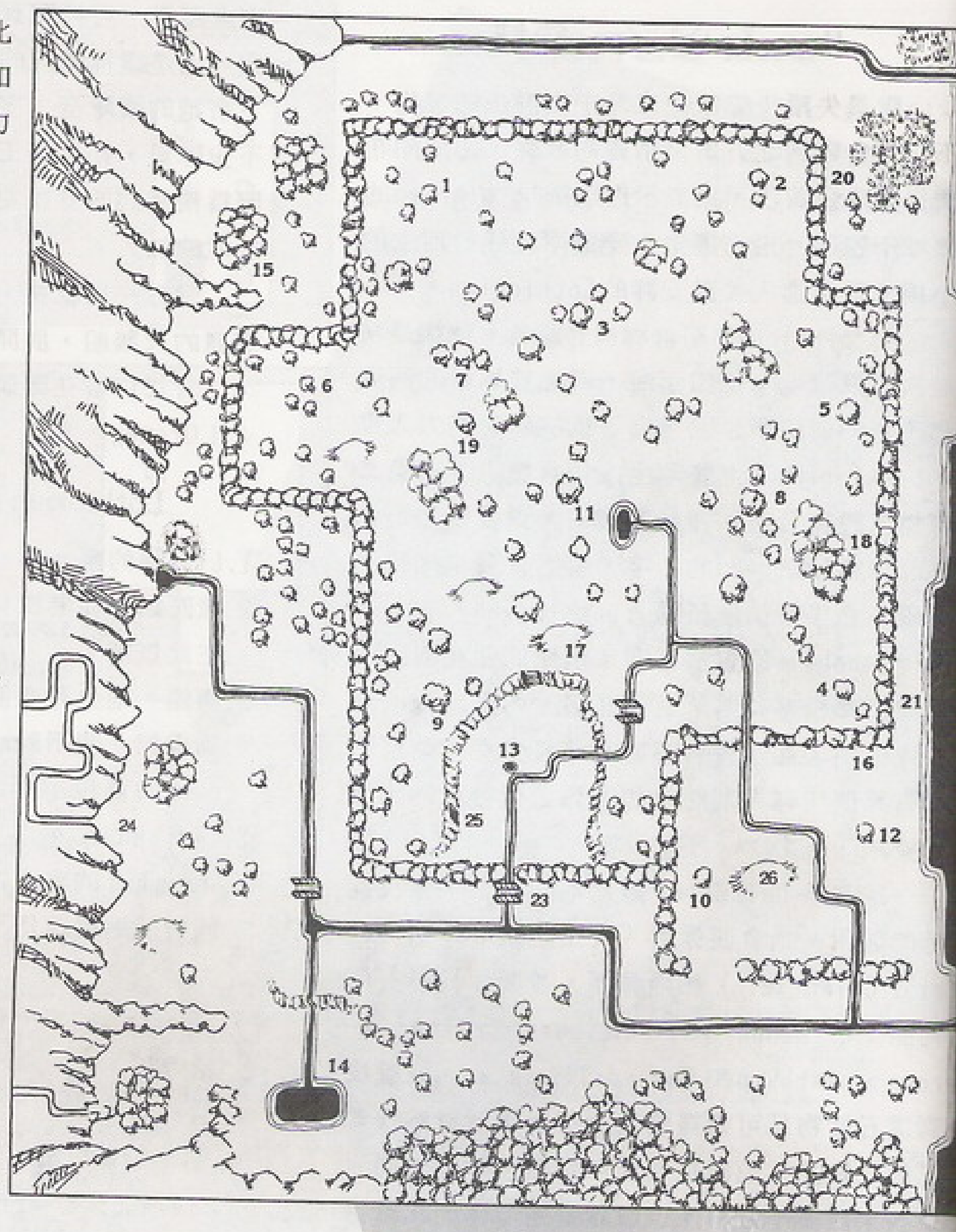
22. Moria 東方出口。

23.Lothlorien警衛。

24.紅角小徑入口。

25.地下秘道入口。

26.這個山丘上埋了elfstone。（先Perception再 Get）



Lothlorien, Caras Galadon & Surroundings

## III・半獸人營地

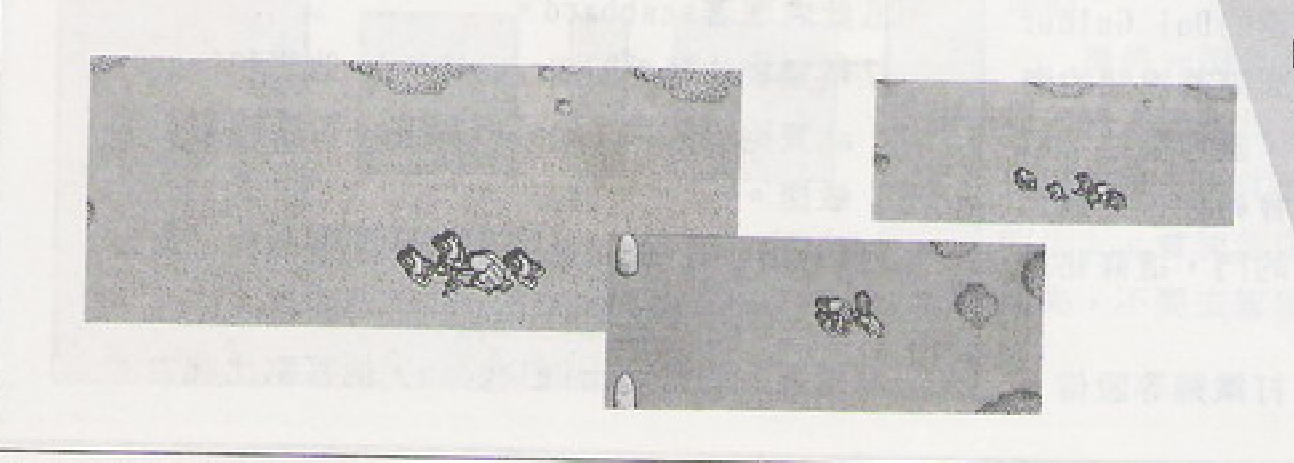
雖然Lothlorien境內十分平靜，但半獸人的軍隊已在附近紮營，隨時準備入侵。牠們的大本營在Lothlorien的東北方，必須繞一大圈才能抵達。如果你的體力充沛，並且願意幫精靈族除去這個大麻煩，不妨去大鬧敵營。敵人雖多，但是一旦打勝，整個隊伍的耐力和戰力都會有顯著的提升。

就在半獸人營地之東，有一片沼澤地，如果你能耐心地覓路進入沼澤中心，可發現一個小洞穴。讓隊伍中的hobbit爬入，可以獲得一枚鷹之石（Eagle Gem），在遊戲的最後派上用場。

## IV・Lorien 地下秘道

這條秘道的入口在「女王之鏡」西南的山壁上，只有Lady Galadriel 所贈的鑰匙才能打開。秘道連接 Lothlorien 和Moria，往日是精靈族和矮人族聯絡友誼的要道，自從各種怪物佔領了 Moria，這條秘道就不再被人使用，其中所藏的魔法物品也隨之湮沒。

據說有一條噴火龍在此作惡，也有人說秘道裡居住著邪惡的幽靈，到底如何就靠你去證實了。



待續下期

# 新 宇宙傳奇I




# 完全攻略

/Charles Angel

記得當初玩宇宙傳奇Ⅰ的時候，還是一位剛剛接觸電腦的毛頭小子。僅有的六十部電腦是學校電算中心的那一大堆單色的老XT。而宇宙傳奇Ⅰ就是在跟老師玩捉迷藏的情況下，好不容易玩完的。

也許你跟我一樣，遠在學生時代就已經在電腦實習課，用最原始的XT電腦偷偷的遨遊在羅傑威科的宇宙冒險世界中。也或許你只是一位電腦遊戲的新鮮人，但是不管怎樣，你會選擇宇宙傳奇系列想必你跟我一樣，也是一位標準的科幻迷吧！那麼現在就讓我們一齊遨遊宇宙傳奇這浩瀚而又奇妙的世界吧！不過說眞的，也許在不久的將來，你我將有可能創造出眞正的宇宙傳奇喔！

一個系列性的遊戲，能夠由第一代一直發行至第四代實在是一件很不簡單的事。遊戲本身的題材及製作水準一定具有某些值得討論特色。這次宇宙傳奇Ⅰ，一個元老級的冒險遊戲，在Sierra 公司有計劃的推展下終於以全新的風貌與世人見面了。不僅畫面提升至VGA 256色的絢麗漸層效果，音效上也有極佳的突破，不僅使得這次的宇宙冒險更爲豐富眞實，而且以前的各種趣味性場景也都在全新的技術及畫面下有更不一樣的表現。操作方法也改爲新式的滑鼠圖像操控系統，玩起來也就更爲得心應手了！不管你是否玩過以前的宇宙傳奇Ⅰ，新宇宙傳奇Ⅰ都值得你再次嘗試。

爲了不破壞玩者探索謎題的樂趣，因此本攻略前半段採用提示方式。玩者若是在遊戲中卡住了，可以查閱這部份的提示，先根據所需取得的物品找一次，如果還過不了關，再查閱地圖或是關鍵性動作，看看你是否漏拿了某些東西或是少做了那些事。以一個冒險遊戲的老手而言，前半段提示應該夠你攻完整個遊戲。至於新手呢！後半段的完全攻略提示也許比較適合你。如果仍然過不了，歡迎來電洽詢軟體世界服務課、開發課或是雜誌課洽詢。

# 1

## 阿卡達研究太空船上

**●任務：**

盡一切努力逃出已經啓動自爆系統的阿卡達研究太空船。

**●所需取得的物品：**

①資料卡匣
②鑰匙卡
③强力電磁鐵
④太空裝
⑤翻譯機

**●關鍵性動作：**

☆扶助受重傷的科學家，並且從科學家口中得知資料卡匣的目錄標題密碼。

☆使用資料查詢機，並且鍵入正確的資料目錄查詢碼。

☆從機器人手中取得資料卡匣。

☆搜查死亡的伙伴身體，並且取得鑰匙卡。

☆從放置星球能源產生器的艙房中取得强力電磁鐵。

☆在下層有搖桿及滑鼠的艙房中，閃到滑鼠右方的角落，躲過沙崙士兵的追殺。



羅傑威柯：

其實宇宙傳奇Ⅰ是我好久好久以前的冒險故事了。那時候的我大概就只是一大堆方塊組合起來的小小人物，而且顏色在當時最好的顯示系統下，也只有十六色。音效配樂那就更不用說了。不過這次Sierra公司又再請我演出新宇宙傳奇第一代，就動用到VGA 256色高解析度的顯示效果，而且還配合上它們最先進的滑鼠圖像操控系統，以及更先進的音效配樂設備，使得整個遊戲更具可玩性。所以呢！不管你以前是否玩過宇宙傳奇系列，都值得再玩一次新宇宙傳奇Ⅰ。你將得到完全不一樣的快感。

其實軟體世界在好久好久以前就曾經出過宇宙傳奇的攻略，不過因爲年代久遠，因此現在可能再也看不到了，而且新的宇宙傳奇第一代也加入了許多跟以往不同的東西，操作方法更是天壤之別，因此主編又再請我爲諸位宇宙傳奇迷們解說整個遊戲的過關步驟。

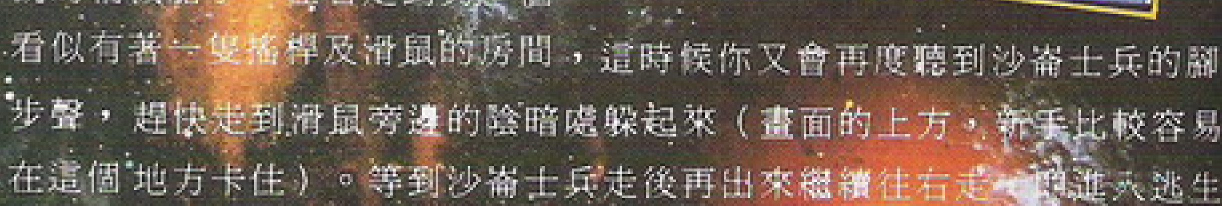
好了！廢話少說了，現在就讓我們一齊進入宇宙傳奇256色，多彩多姿的科幻冒險世界。

首先我必須要求各位玩者確實的看過整本遊戲手冊，並且切實的了解所有圖形指令的用途，以及操控方法。因爲在接下來的解說中，我將不會告訴你該使用哪一個圖形指令，而是以比較順暢的口語來解說整個遊戲過程。

因爲遊戲手冊的新手指引已經對一些初期的攻略及操控方法做了很詳盡的解說，因此在這裡就不在浪費篇幅重複新手指引中的過程了。以下是拿到鑰匙卡後的攻略過程。

從那位時常欺負你的可憐蟲身上拿到鑰匙卡後，再往右走進入升降機。出了升降機後你就已經位在下甲板了，往右走一點點再往上走，進入原本放置星球能源產生器的艙房。星球能源產生器早已被沙崙人搶走了。不過在它殘留下來的底座上，你會發現一個强力電磁鐵。拿起磁鐵走出了艙房，再往右一直走，進入通往底艙的升降機。

出來後你就進入位在阿卡達號的輪機艙了。往右走到另一個看似有著一隻搖桿及滑鼠的房間，這時候你又會再度聽到沙崙士兵的腳步聲，趕快走到滑鼠旁邊的陰暗處躲起來（畫面的上方，新手比較容易在這個地方卡住）。等到沙崙士兵走後再出來繼續往右走，即進入逃生艙控制室，首先操控控制台的按鈕將外部逃生艙門打開。再用鑰匙卡打開進入氣密室的艙門。





進入氣密室後，先打開位在左上方的櫃子，將太空裝穿上，再打開位在櫃子左方的小抽屜，取得

翻譯機。等全部動作完畢後就可以打開氣密門了。進入逃生艙後，立刻爬上救生艇。在救生艇上先將安全帶綁好，再看看位在頭部上方的主控制鍵盤，按最右邊的電源開關，啓動救生小艇。再操控搖桿型操控桿將小艇開出去。







安全脫逃後，只要再按主控鍵盤最左方的自動導航鈕就可以順利到達凱羅那行星（Kerona）。至於中間那個按鈕遊戲已經警告過不能按，如果你不小心按了的話，我想你就會知道作者對於十字架的另一種解釋了。

迫降在凱羅那行星的沙漠後，首先你必須先解開安全帶。出了救生艇後可別忘了將逃生包帶著，看看逃生包，你會發現一瓶濃縮水以及一隻氙星軍刀。沙地上散落著破碎的逃生艇玻璃，揀起玻璃碎片，以後會用得到。

接下來直接往右走就會看到一個巨大的恐龍化石。繞著它的邊邊走就會走到化石的頭部。進入頭部你會遇見一隻凶暴的怪物，如果你不趕緊採取行動，那麼你就會被它搓成肉球，然後……。此時趁它尚未行動前，將濃縮水整瓶丟給它，好玩的是它會像小狗一樣一口就將它吞下去，眞笨！而在它體內迅速膨脹的濃縮水將會把它炸成碎片。炸死怪物後，搜索它遺留下來得殘骸，你會揀到它的虎牙。



出了恐龍頭後，再往下走去就會看到恐龍脖子的化石了。你可以從這裡攀上恐龍的脊椎骨，不過此時可能沙畜人派下來的殺手蜘蛛也會降落在這附近，因爲它會自動搜索生命物體並且加以摧毀，因此要小心可別靠它太近。

上了脊椎骨後繼續往前走，你會發現有一處脊椎骨好像不太牢固，先不要走過去，在旁邊等一會兒。這裡會有一塊不怎麼牢固的骨骼化石，只要當殺手蜘蛛從正下方走過去時，趕快將它推下去就能將殺手蜘蛛壓死。

繼續前進到恐龍化石的尾部，在尖刺上好像有一塊標示牌，可是太遠了看不清楚。一走近你就會掉進一個陷阱般的升降梯而進入地底世界。在升降梯出口的旁邊有一塊石筍的頭已經被扳斷了，然後又用紫色的東西黏上去。再將石筍扳斷，並且將那個黏稠物與石筍分開。

繼續前進你會遇到一個章魚怪被關在地底鐵欄中，別立刻走過去，先將紫色黏稠物丟給它，它的觸鬚就會傻傻的被黏住。這時候再從旁邊小心的走過去。接著你就會看到一道關著的門，旁邊有一個像小火山一直噴著蒸汽的石筍，將你帶著的石筍插上去，門就會打開了。進去後旁




# 宇宙傳奇Ⅰ 完全攻略

☆操控主控台，打開阿卡達號逃生艙艙門。

☆利用鑰匙卡打開氣密室艙門。

☆在氣密室中打開櫃子並且穿上太空裝。

☆打開櫃子旁的小抽屜取得翻譯機。

☆打開氣密門，進入逃生艙。

☆坐上逃生艇，繫緊安全帶，打開總開關，並且操控搖桿型操控桿。

☆飛出阿卡達號研究船並且按對正確的自動導航按鈕。




## 在凱羅娜行星

● **任務：**

想辦法安全離開凱羅娜沙漠。並且解讀資料卡匣中的資訊。

● **所需取得的物品：**

①逃生包
②濃縮水
③氙星軍刀
④玻璃碎片
⑤紫色的植物
⑥石筍
⑦飛艇



**● 關鍵性動作：**

☆取得逃生包及逃生艇的玻璃碎片。

☆查看逃生包找出濃縮水及氙星軍刀。

☆摘取紫色的植物。

☆躲過追殺的機器蜘蛛。

☆以濃縮水解決不友善的怪物，並且取得它的虎牙。

☆爬上恐龍骨骸化石，並且推下化石壓壞機器蜘蛛。

☆跌入位在恐龍化石尾部的暗門。

☆摘取石筍。

☆將具有黏性的紫色植物丟到章魚怪的鐵籠外將它的觸鬚黏住。

☆由鐵籠的左方通過。

☆將石筍插在噴著蒸汽的柱子上，以打開門。

☆利用玻璃碎片反射雷射光將雷射防衛系統破壞掉。

☆安全通過滴著酸液的小通道。

☆打開翻譯機好聽得懂怪頭講的話。

☆將怪物的虎牙丟給怪頭看。

☆將資料卡匣插入蒸汽室中的資料查詢機中。

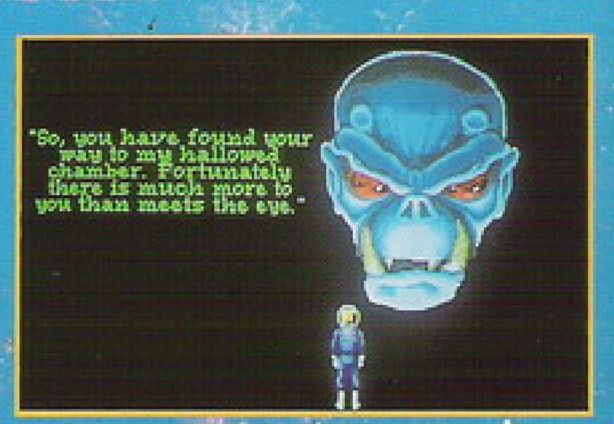
☆將星球能源產生器的自爆密碼記下來，並取回資料卡匣。

☆坐上飛艇，並且安全的闖過沙漠。

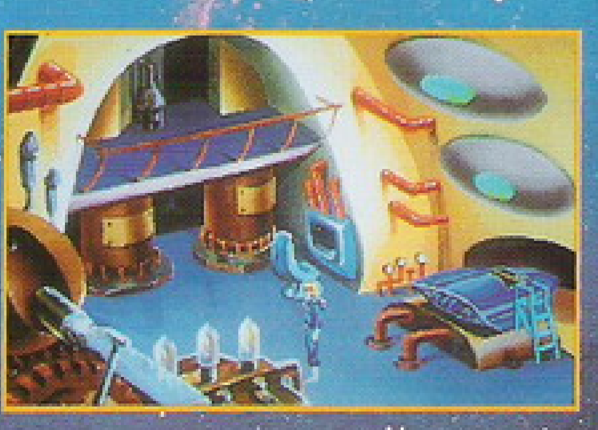
邊有一池綠色的液體，千萬不要碰到它否則你將會溶化得只剩下骨頭。



再進去會見到一個雷射防護網，只要拿起玻璃碎片反射雷射光就可以將它摧毀。繼續向上走去，你會遇到滴著酸液的狹窄走道，聰明的你最好在這時候趕快儲存進度，因爲要通過這道酸雨可不簡單，要小心喔！




通過後最好立刻把在太空船上拿到的翻譯機打開。因爲你即將會遇見一位外星人，如果不打開，你將會因爲聽不懂它說的話而被送回地面上去。遇到外星怪頭後，它會要求你將外面的那隻怪物消滅掉，而且只要拿證據回來就會得到獎賞。這時候你已經將怪物消滅掉了，而且剛好它的虎牙也正好帶在身上，因此這時候只要將虎牙丟給它看就會出現一道六角形的門。



進門後會有一個友善的外星人願意提供給你沙漠的交通工具一艘小飛艇。在它的房間也有一台資料查詢機，將你拿到的資料卡匣插進查詢機中，即會出現有關星球能源產生器的訊息以及它的自爆密碼。原來它是爲了拯救日漸冷卻的太陽而發明的，如果被拿去做邪惡用途，將帶給宇宙極大的浩劫。科學家們已經預知有人會打它的主意，因此將星球能源產生器的設計圖全部藏在這個卡匣中，並且設定了星球能源產生器的自爆密碼，如果拿不回星球能源產生器就要將它摧毀掉。將自爆密碼抄下來，並且將資料卡匣收起來，因爲它裡面含有一切星球能源產生器的設計資料，只要有它就可以再造一個星球能源產生器。至於被沙崙人搶去的星球能源產生器，一定要設法將它奪回或是摧毀它，否則被沙崙人用來作惡就是一件很可怕的事了。而這個任務當然義不容辭的落在你這位阿卡達號唯一生還者，清潔工羅傑威柯的身上了。



知道自己任務重大，就要趕快展開行動。坐上飛艇向豬倫斯平地出發了！這時候你可以選擇親身駕駛飛艇穿越沙漠玩一玩動作類遊戲均衡一下，或是跳過動作場景直接抵達豬倫斯平地。

到了豬倫斯平地後，你遇上的第一個人是一個鬼鬼祟祟的傢伙，他頗欣賞你的飛艇願意出錢來買它。這時候可別立刻答應，先到別的地方走走再回來，不過記得要先將飛艇的鑰匙拔下來，否則等你回來後飛艇一定不見了！等他問了一兩次提高購買價格並且願意附贈贈品，一個個人飛行器、一張酒吧折價券及一張機器人商店的折價券後才賣他。

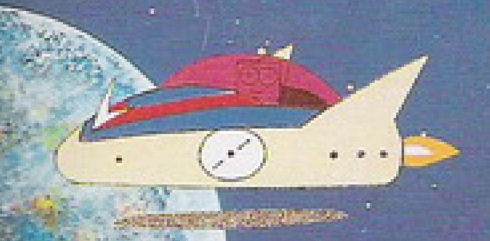
進入酒吧後先到吧台用折價券換來一杯啤酒及五塊錢後，不妨再叫

一杯啤酒喝個過癮。當你在喝第二杯啤酒時，會聽到有人在旁邊談論遇到沙崙人太空戰艦的事，將他們所說的星區記下來。



這時候你就可以到酒吧旁邊的吃角子老虎機器上賭一賭運氣，不過聰明的你一定不會忘記將強力磁鐵吸到吃角子老虎上，你就會每賭必贏，直到吃角子老虎爆掉後才罷手。這下子你儼然已經是一位小財主了。你也可以不將強力電磁鐵吸到吃角子老虎上而直接玩它。這時候如果不幸同時出現三個骷髏，你的下場將是非常的淒慘的。

不知道你是否注意到玩輸的人都會被雷射光射成骨灰（希望你不會有這樣的結局），並且會被清掃機器人將骨灰掃走，所以如果你還嫌錢不夠的話，出了酒吧後再走到酒吧的背面，從外面一堆骨灰中你還會找到一些錢。





錢夠了就可以大肆採購了，在機器人商店中你該買的是一台有用的導航小機器人。編號應該是NAV-201吧！當螢幕轉到它時，先將折價券拿給老板，再將錢交給老板就可以買到了。

買到導航機器人後就可以去買太空飛艇了。在二手太空船商店外面，只要錢夠的話，每一種你都可以買來試試看。不過一定要先存進度喔！你真正需要的是位在最北方的那艘像飛彈的太空飛艇，走到飛艇旁邊再將錢交給老板就可以將它買下了！





坐上飛艇，導航機器人也會立刻跟著坐上去。太空之旅又再展開了！起飛後，導航機器人會詢問你要前往哪一個星區，並且要你鍵入星區導航碼，這時候就要將你在酒吧中聽到的星區的導航碼鍵入。如果你鍵錯星區，後果也不怎麼好喔！



當抵達星區後，立刻就會發現沙崙人的太空船。你可選擇接近它或試著逃走，當問句出現詢問你是





# 宇宙傳奇 I 完全攻略

## 3

### 在猶倫斯平地

●**任務：**

獲得沙崙人太空戰艦的蹤跡，並且想辦法弄到一艘太空小艇。

●**所需取得的物品：**

①飛艇鑰匙
②酒吧的折價券
③二手機器人商店的折價券
④個人用噴射飛行器
⑤兩杯啤酒
⑥足夠的錢
⑦導航機器人
⑧太空小艇

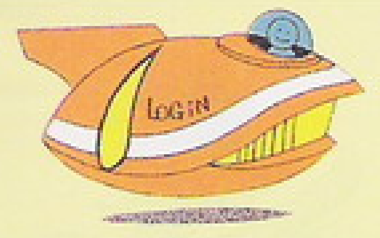
●**關鍵性動作：**

☆下小艇後記得將鑰匙拿起來。

☆先不要將飛艇賣給那個怪傢伙，先到處走走再回來它會出更高的價格買這艘飛艇，並且奉送一些贈品。

☆到酒吧後面的垃圾堆中找零錢。

☆到酒吧中將酒吧的折價券拿給吧檯服務人員，你會得到一杯免費的啤酒




及五塊錢，這時候不妨再多叫一杯啤酒。

☆喝第二杯啤酒期間，你會聽到旁邊有人提到遇見沙崙人太空戰艦的事，仔細的聽，並且將沙崙戰艦所在的星區記下來。

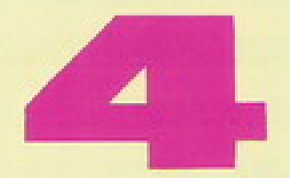
☆將强力磁鐵吸到吃角子老虎機器的上面，再玩吃角子老虎。玩到機器爆掉爲止。

☆到二手機器人商店購買導航機器人 NAV-201 。記得先給折價券再付錢。

☆到二手太空船商店購買合適的太空小艇。

☆登上小艇起飛，並且鍵入沙崙戰艦所在星區的導航碼。

☆看到沙崙戰艦後，當導航機器人詢問你是否離開時，選NO。



## 4 沙崙人的戰艦上

● **任務：**

啓動星球能源產生器的自爆開關，並且想辦法立刻逃出太空戰艦。

● **所需取得的物品：**

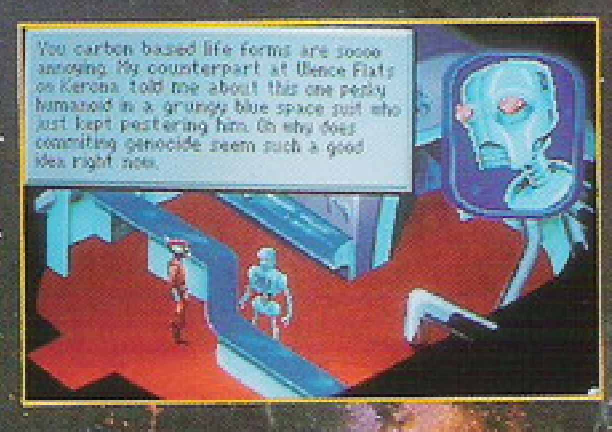
①沙崙軍官制服
②沙崙軍隊識別卡
③瓦斯彈
④雷射槍
⑤力場遙控器
⑥沙崙人逃生小艇

否要逃走時請勇敢的選擇NO，然後你就會穿著個人用噴射飛行器往沙崙人的太空戰艦飛去。抵達艙門外，先扳動外部艙門左方的開門鈕，就可以進入氣密室了，不過進入的方法可是不怎麼帥，別人不要才送你的飛行器能期望太高嗎？

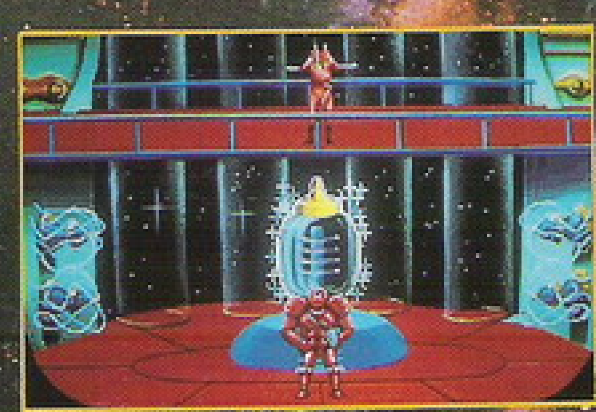
進入氣密室後，一定要先躲到內部艙門的旁邊，過一會兒就會有一個內部巡邏機器人進來搜查艙房。當門打開機器人一進入後，趁著門尚未關上趕快溜進去太空船裡面，否則可是會被射殺的。在裡面你會發現一個大箱子，用氤星軍刀將箱子的鎖打開，然後就躲入箱子中，不這樣做你是混不去的！接著你跟著箱子就會被到處搬來搬去，最後被搬到洗衣室中。

走出箱子後你會發現洗衣機中有一套沙崙人的制服，進到洗衣機中打算換衣服的時候，有一個沙崙士兵剛好進來洗衣服，於是你就被困在洗衣機中轉阿轉的被洗乾淨了。不過當洗衣機停下來後，你已經換好制服了，只是太空裝全部爛掉了，氤星的太空裝實在是太不堪用了！走出洗衣機後，在地上有一張識別卡，將它揀起來。

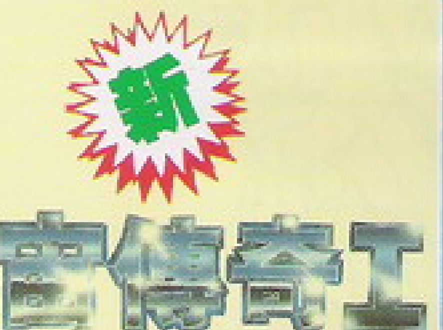
出了洗衣室後你大可大搖大擺的到處逛逛，穿著沙崙人的軍裝你在戰艦中不僅可以來去自如了，而且還會有一大堆小嘍囉像你敬禮呢！出了洗衣室會看到兩個電梯，先透露一點，左邊的電梯通往軍械室及放置星球能源產生器的艙房，至於右邊的呢？要逃命就會用到了！




首先你必須走到軍械室，想辦法黑到武器。在前往軍械室的途中你會通過放置星球能源產生器艙房的上方，看樣子沙崙人是非常的小心守衛這個星球能源產生器，要解決這位全副武裝的警衛可是不簡單喔！



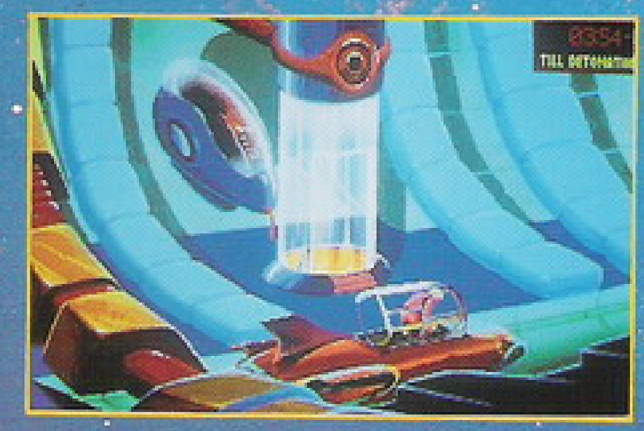
軍械室是由一位很愛發牢騷的機器人看管，不過只要將識別卡拿給它它就會幫你到軍械庫中拿雷射槍，這時候你是否注意到桌上有兩個瓦斯手榴彈。趕快趁機器人沒看見時溜進去偷取瓦斯手榴彈，動作要快！



# 新宇宙傳奇I 完全攻略

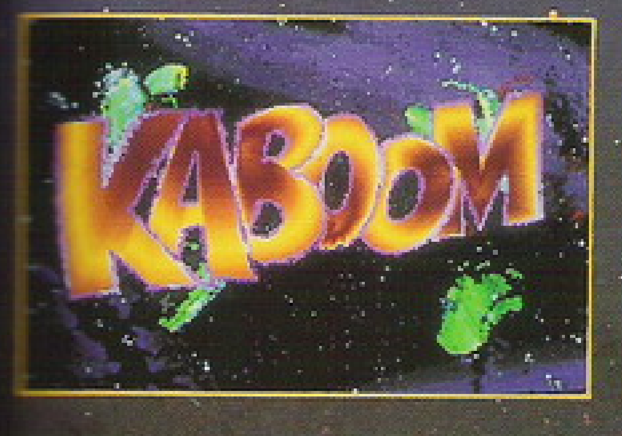
拿到雷射槍後你不妨以機器人爲目標試射一下，不過只能試一次，再射下去你就會倒大霉了！不過死法蠻好玩的你不妨試試看。出了軍械室，走到放置星球能源產生器的艙房上，看守星球能源產生器的是一位身穿鐵甲的守衛，既然機器都打不壞了，看樣子用雷射槍是打不贏它的。不過瓦斯手榴彈倒是可以試試看，將瓦斯手榴彈丟下去，果眞可以將守衛解決掉了。

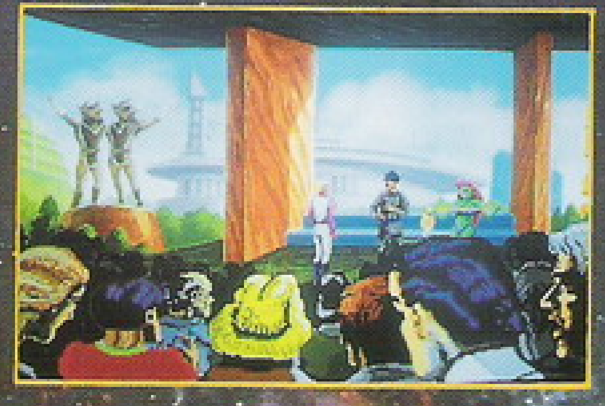




不過可別高興的太早，當你興沖沖的想要走到下層去破壞星球能源產生器時，沒想到竟然會在電梯前莫名其妙跌了一跤，還不只這樣，頭盔掉了，而且還一下子就被清潔機器人清走了。沒有頭盔的你這下子可再也神氣不起來了！你必須依靠你的反應力殺出重圍到放置星球能源產生器的艙房。

進到艙房後，首先搜查守衛的身體，找到力場遙控器，用遙控器將力場關掉，再將自爆密碼輸入星球能源產生器的數字面板，接下來同樣也是殺出重圍找到逃生室。進入逃生室後趕快坐上逃生小艇溜了！你的第一個英雄偉業也就到此大功告成了！接下來請欣賞沙崙人太空船爆炸的畫面，以及你受頒金拖把的榮耀畫面。



玩完宇宙傳奇第一代後你是否仍感到意猶未盡呢？告訴你喔！宇宙傳奇已經出到第四代了，有興趣的話不妨等到新宇宙傳奇第二代發行再買來玩玩看。




**●關鍵性動作：**

☆開啓外部氣密室艙門。

☆躲到內部艙門的旁邊，趁機器人進來時立刻溜進去。

☆用軍刀打開箱子，並且躲入箱子中。

☆躲入洗衣機中，以備換上沙崙人的軍裝。

☆揀起地上的識別卡。

☆到武器室用識別卡向機器人領取雷射槍。

☆趁機器人進入武器室時，立刻溜進去偷取瓦斯彈，動作要快！

☆在放置星球能源產生器的上方，將瓦斯手榴彈丟下將守衛薰暈。

☆遇到敵人時立刻拔出雷射槍射殺敵人。

☆搜查守衛的身體找出力場遙控器，利用它將力場關掉。

☆找出星球能源產生器的密碼鎖位置，並且鍵入自爆的密碼。

☆趕快殺出重圍找到逃生室。

☆進入逃生室中的逃生小艇溜出去。

☆欣賞結局動畫。

☆恭喜你，你已經成爲著名的宇宙英雄！



/阿寬



第四天

哇用這樣的水洗臉，只會越洗越髒。餐桌氣氛跟往日大不相同，大家看來都灰灰的，Tiffany 的大花臉的例外，連平日美麗的媽媽也看來髒髒的。（我還是喜歡她美麗的樣子）。水管出了大問題，媽媽一直向爸爸抱怨，爸爸認爲小事一樁，而且上班第一天，他十萬火急地想準備妥當，打扮得光鮮整潔上任公關部副總裁。Tiffany 的火雞裝扮被爸爸訓誡一頓；他顯然煩透了！因爲他不想上班第一天遲到。不僅是他，我也得趕緊出門到比賽會場。

Willy ：

爸爸，祝你好運，我得走了。

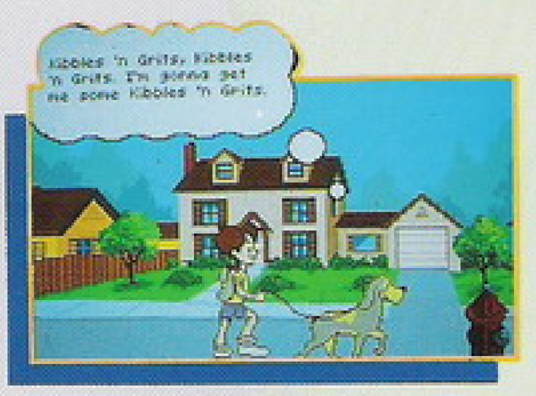
【在城市的另一端】



Ledna ：

我眼前所見的一切，很快地就將爲我所有，這城市的水泥廠、不動產，所有的一切……。我如此辛苦才得到目前的地位，現在我所要作的只是耐心靜待每件事的發展如我預期般進行。當然，不需我親自出馬。這世界本來就是爾虞我詐，相互利用，誰是最大贏家，誰就得到一切，人生不是很有趣嗎？

離開家之前，我不忘 Duffy 的早餐。家門口來了好多記者。




記者：

我們正位於The New Totsweet公司新上任的公關部副總裁及發言人 Gordon Beamish 先生的居所前。Beamish先生，我們能問你一些問題嗎？

【麥克風湊過去了】

Gordon：

呃…早安！

記者：

鉛管工人罷工事件將會影響貴公司嗎？

Gordon：

我正爲此事要趕回公司。

記者：

如果罷工事件不快解決的話，將有損貴公司的公眾形象是真的嗎？

Gordon：

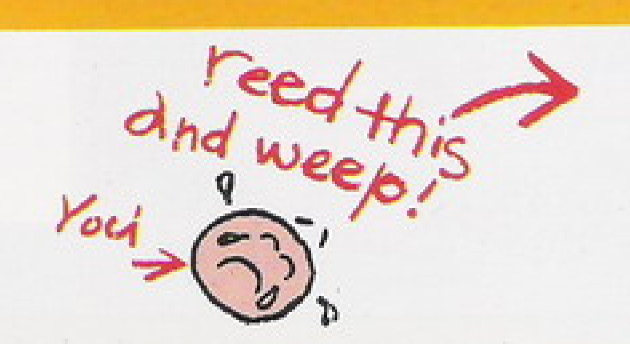
女士、先生這是我第一天上班，饒了我吧！

記者：

你如何使Tootsweet沒有（泥濘）沈澱物？我們能期盼一般民眾若無其事嗎？此事是否會影響房地產及觀光事業……？

Gordon：

我們先別下結論，






# 攻略完結篇

據我所知，目前敝公司正持續營業中，若你們不讓我失陪的話，我上班會來不及的。

另一方面。

Leona：



一切都按照我的計劃進行中，Gordon真是一個完美的代罪羔羊人選。

記者：

現在，畫面上您所看到的是Tootsweet公司的發言人Gordon B-eamish有關Frumpton鉛管工人罷工事件進一步的發展，請繼續收看本台今晚11：00的特別報導。

我到木屋和他們告別。



Daoa：

你來這兒作什麼？我以為你已到會場了呢？

Willy：

我想如果你願意和我一起去。

Daoa：

不了，我和Gigi才來一會兒。

Willy：

你們經常在一起渡過很多時光。

Daoa：

有時，我覺得Gigi是我最好的朋友。

Willy：

我也覺得我們是最好的朋友。我有一樣東西要送給你，（拿出T恤）三個最好的朋友。我把我們三人的合照印在T恤上，你可以洗一千次也不褪色。

Daoa：

哦！真美麗！我將永遠穿著它。

Willy：

友誼遠比跳遠大賽重要，好了，我得走了。

Daoa：

Willy 等一下！我們將在跳遠大賽碰面。

好朋友是共同進退的。Gigi，讓他們瞧瞧你有多行（今天是免費搭船）。前往比賽會場，一名記者正訪問巨無



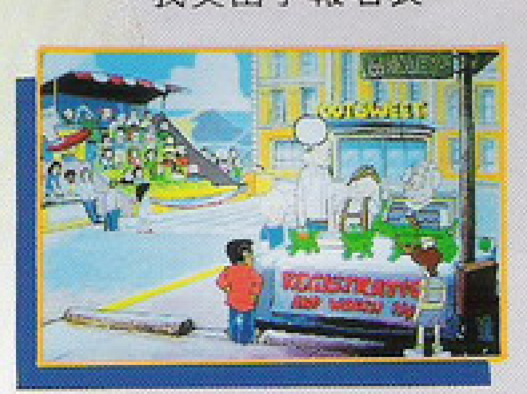
霸和他的主人，看來他們並不把我們其他參賽者放在眼裡。Horny不可能直接贏過巨無霸，我得想辦法爭取多點勝算。

【比賽會場】

裁判：

在我核對過每一位參賽者的報名表之後，比賽將很快進行。

我交出了報名表。



裁判：

好了，我們現在可開始比賽了。

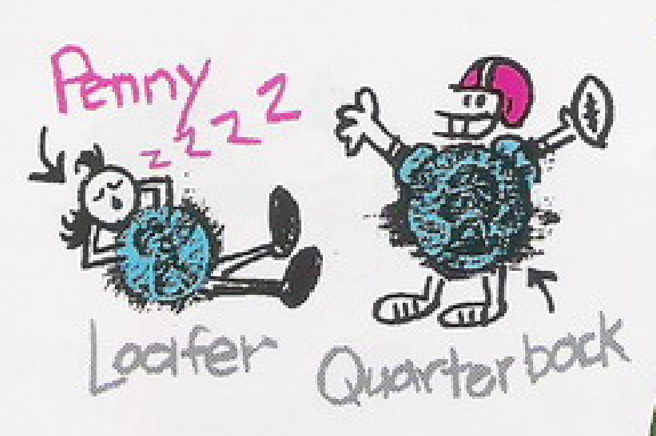
我把裝蒼蠅的罐子放在巨無霸和Horny的中間（註：別直接給巨無霸吃或給Horny喝可樂，這些動作都將被裁判取消參賽資格），巨





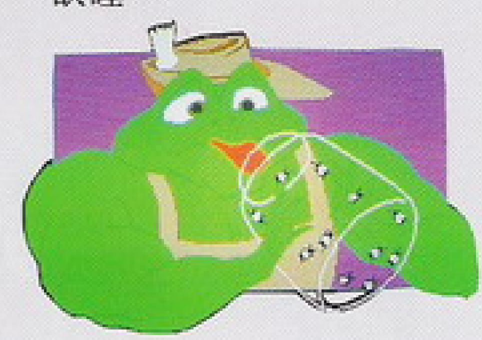







無霸吃了蒼蠅果然昏昏欲睡。



Leona ：

我很高興藉這個機會歡迎各位蒞臨一年一度的 Tootsweet 青蛙跳遠大賽。在此有二點完美的理由：首先，在這特別的日子裡，我們爲您介紹特別的產品：低熱量健康可樂。它擁有可樂一切的美味及舒暢感，但卻只有二卡路里的熱量。當然，這是Tootsweet精心調製的，請各位盡情享用現場爲您準備的健康飲料，最重要的一點：我是多麼的榮幸能夠以一點點小小的成就來回饋本城。一年一度的青蛙跳遠大賽是我們向Frumpton居民說“謝謝”的一種方式，請各位盡興並預祝最好的青蛙在這次比賽中贏得冠軍，我更迫不及待大啖美味的青蛙腿。

Beltz ：

好了！規則都知道吧？不能踢青蛙助跳，大聲叫喊或說髒話，不能注射化學藥劑，不能餵食 punch 飲料…準備開始比賽。



（註：螢幕左下方是 Power 表，右邊是起跳鍵，將游標移至此處呈紅色實心箭頭即可操作。在 Power 上升近16.時按鍵，青蛙起跳後需休息， Power 近頂點時再按，大概需按 3 ～ 4 小次。贏巨無霸不太容易，但多試幾次就會成功。若想勝過Gigi可就要靠運氣了，祝你好運！）

Gigi果然領先群雄，Horny 雖然居亞軍但顯然贏得美人心。比賽後現場一片混亂。Horny跳進 Tootsweet 大樓，我得把牠找回來。

Gordon：

今早出現在我家門口的採訪記者，的確令我很驚訝。

Leona ：

都是一群貪得無厭的傢伙。丟給他們一根骨頭就可打發了。

Gordon：

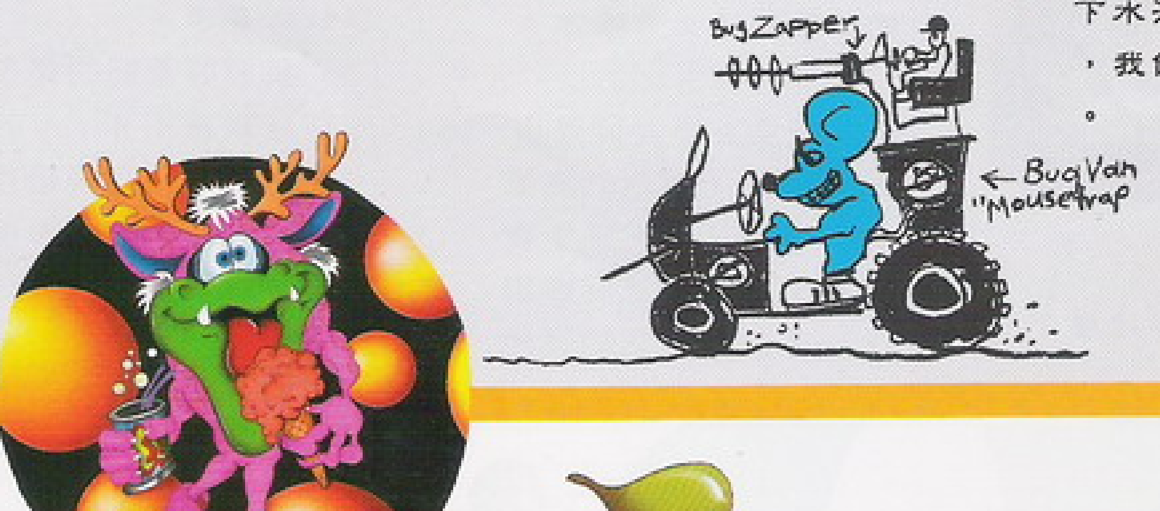
每個人對水管工人的罷工事件似乎都覺得很沮喪。我認爲公司應設法出面解決這個事情。呃…也就是在事件未釀成全面危機之前，扮演一個解決糾紛的仲裁者角色。

Leona ：

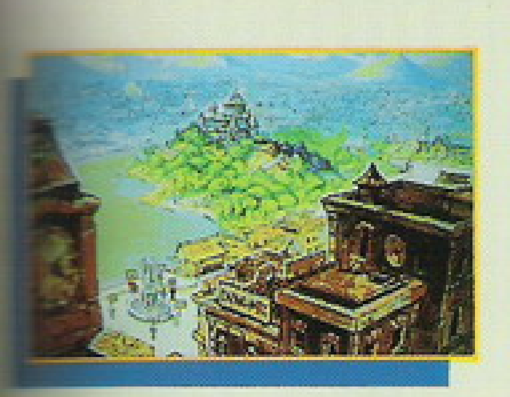
哦！你還沒想清楚這是怎麼回事嗎？況且，一個人的危機是另一個人的成功機會。

Gordon：

如果水泥廠真的停工了，如果全市的排水系統都癱瘓了。接下去不知會發生什麼事？地下水溝已經氾濫成災了，我們也快不能動工了。







Leana ：

你是怎麼回事？你婆婆媽媽的態度已開始令我心煩了，我以爲你能言善道，長袖善舞，我以爲你能用計謀擺平你身邊的大小事情。

Gordon：

你認爲我該怎麼做？在全市被淹沒在泥濘中時告訴你Frumpton的善良居民們，這一切都好極了！你希望我對我的朋友、鄰居、家人說謊嗎？

Leona ：

如果說謊是必要的，這不就是公關所應該作的嗎？

大樓守衛：

小鬼，你在作什麼？！



Willy ：

我正在找我的青蛙，你見過嗎？

警衛：

你正在作什麼？竊聽私人談話？

Willy ：

哦！不，我想我父親在裡面，我聽見他的聲音了。

警衛：

是嗎？你跟我來。我再問你一次，你是否作了什麼壞事。

Willy ：

我已告訴過你了，我的青蛙在跳遠大賽後跑進了這棟大樓，請你一定要幫我找到牠，牠現在一定很害怕！

突然守衛室的電話接了進來：『我是Humpford 太太，我要所有的青蛙集中送到住處去。』

我從監視系統螢幕上看見Horney被抓走，哦！Horney有麻煩了！我要救牠！守衛顯然對我這入侵者要依法嚴辦，我得想辦法離開這兒，否則就來不及了。守衛氣喘咻咻的坐在椅子上似乎很累，我拿出帶Duffy 散步時的狗鍊套了綸鎖，看我催眠大師施展魔法：Hoopa，Coiler，Agamemnon，Hoopa ，Coiler，Agamemnon咚！（我覺得他不像是被我催眠，倒像是被點了穴道）快步出了大樓。

記者：

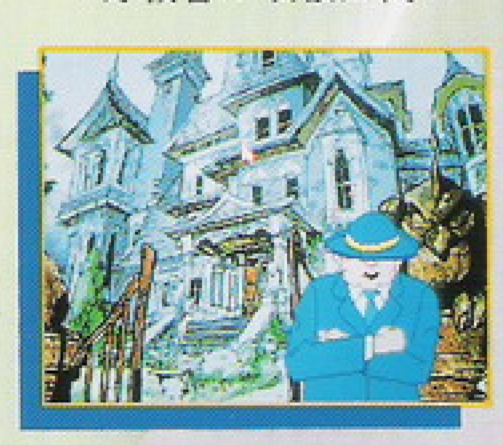
恭禧你得到第二名（不是我，是我的青蛙）除了2500元的獎金外還有一台新型水上摩托車等著你作處女航，獎品不過這還有全年免費的健康可樂，價值11.95 元的T恤……

Willy ：

獎金等會再說，先救Horney要緊！



哇，水上摩托車（坐上去）先看有何裝備（按ENTER鍵，游標或放大鏡，再按Space鍵即出現摩托車內狀況），錄音機，裝入我的百寶袋。騎上水上摩托車往外駛去，到達渡船口附近，到了這陰森的大廈，門口守衛正打瞌睡，好機會！環顧四周，







除了一隻鸚鵡以外，靜悄悄的。

鸚鵡：

你不覺得我很美嗎？我是全市最高貴的鸚鵡，我整日顧盼自己更覺無與倫比。瞧我華麗的羽毛如五彩寶石。你願意同我聊天嗎！你願意嗎？

Willy ：

[1] 當然，當然，你叫什麼名字？

鸚鵡：

我叫Arthur，你呢？

Willy ：

Willy Beawish。

Arthur：

大多數的鸚鵡都會說人話，我不只會，還會唱歌，我自己就編了一支小曲兒…在某處……Harry 在等著我。

Willy ：

[2] 誰是 Harry ？

Arthur：

哪！你看那一張肖像了沒！那就是我心愛的 Harry！他創造了Tootsweet，當他過世了之後，就把我送給Leona啊！我多麼懷念那段時光。

Willy ：

[1] 請繼續說，你的聲音真好聽。

Arthur：

你能想像一個心地邪惡的女人整日過著表裡不一的生活嗎？我可憐的、親愛的 Harry……當 Leona 和 Louis 得到整個Frumpton城的土地之後，他們將高興得手舞足蹈而把你完全拋諸腦後了。

Willy ：

[2] 他們不能這麼作的？

Arthur：

恐怕能如他們所願，假若 Tootsweet 因任何理由而停工 Leona 將繼承水泥廠以及所有的土地，這是 Harry 的遺囑，屆時將改朝換代而稱之為Humpford時代了。

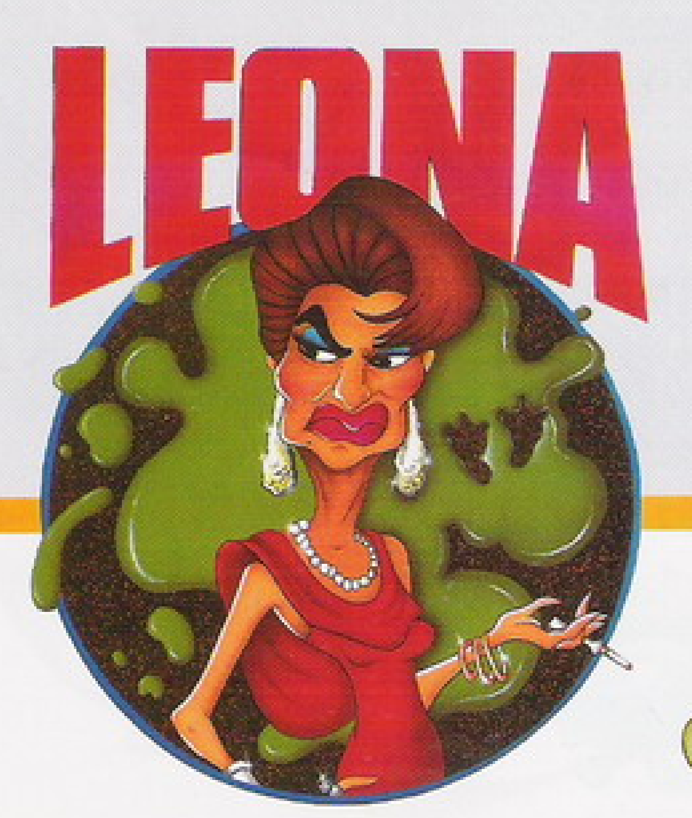
得到了這令人驚異的消息，我確信了爺爺所指的“重大陰謀”不

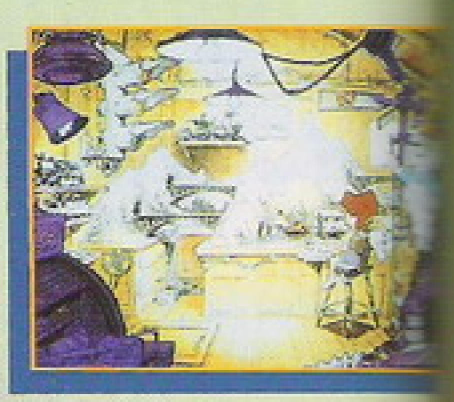


僅 Horny，全市居民都有危機，還有爸爸！！

Horny 會在哪裡呢？我溜到餐廳看見一男一女在另一房裡，再到廚房，哇，不僅 Horny、Gigi、巨無霸、無數參賽的青蛙都被吊在天花板上，胖胖的廚婦口中唸唸有辭：半杯鮮奶、胡蘿蔔、青蛙腿摻點胡椒粉和一杯麵粉連續攪拌15分鐘………。啊！“青蛙大餐”；我有主意了。溜回餐廳拿起桌上的金屬高腳杯，放在地板上，迅速抽出桌布放在背包裡，高腳杯亦一併帶走；回到大廳

# LEONA








，以桌布墊在鐵甲武士的腳邊，（如此，鐵甲武士倒下時，不致發出巨大聲響）我拿走了鋼盔，咦？一個捲軸，一道拿走。

Leona ：

想到晚餐時可飽啖美味的青蛙腿就令我覺得興奮無比。

Louis ：

別吵！電視有重大新聞。

記者：

現在爲您插播一則重要報導。有關Gordon Beamis: Tootsweet現任公關部副總裁的一項重要聲明。

Gordon：

女士、先生Frumpton的居民們，我是Gordon Beamish，前任Tootsweet公關部副總裁，今晚我在此的目的是要揭穿一項陰謀，眾所週知，水管工人罷工、排水系統癱瘓已嚴重危害了我們居住的美麗城市。我衷心希望能告訴各位"這一切將會過去"，然而，Leona Humptord 以及Louis Stoole 不會幫我們渡過這個難關，爲了你我及全市居民的生活品質，我們要攜手解決這個難題，明天一早，我將遞出我的辭呈。

Louis ：

他在做什麼？

Leona ：

那個白痴、叛徒、沒用的長舌夫。

Louis ：

我恨不得宰了這療腳的告密者。



到了廚房門口！我丟出高腳杯，吸引廚婦的注意，趁不備之際到了大鍋的後面，想將大鍋推到她身後，不行，推不動，我拿起廚婦旁正用溫火煮著的奶油倒在地上，再推動大鍋，果然大鍋移動了，我溜回廚房的入口，拼命往上跳，希望能抓住綁著青蛙的旋轉帶，成功了，當輸送帶著我轉動時，我一躍到廚婦面前，她大吃一驚，一屁股滑坐在她身後的大鍋中，爲防止她大叫，我取出鋼盔套在她頭上，並按下右邊的按鈕，停止輸送帶，青蛙們都獲救了，可是我卻慘了，縱使我會游泳，如此被五花大綁也動彈不得，死前還要看見這兩個大壞蛋，眞ㄙㄨㄟ啊！正想我命休矣時，巨無霸拔掉了塞子，Horny鬆掉我的束縛，我們順著下水道，最後我和Horny出現在一處污泥中。

既然問題出在水泥廠，我決定到那看看。

Willy ：

這裡發生什麼事了？

工人：

走開！小鬼，你沒看到我們在罷工嗎？快走，這裡沒小孩的事。

黃金酒吧（Goldon Bowl）小孩是進不去的，況且門口有Ray，Ray 深信占星術，占星師Alyssa 或許可以幫我。到位於Local 409旁的電話亭，取出錄音機放在電話亭後，按下[R]鍵準備錄音（移動游標至掛聽筒處按[Space]鍵後，再將聽筒放至錄音機上即可開始錄音），撥號432-7446：『謝謝您撥Alyssa的占星熱線，當月亮升起超越天之星並與木星、火星連成一線時，你的感覺特別靈敏，在未來的幾天中，你將得到一筆意外之財。並因你正確的直覺，今晚你將渡過一個浪漫的夜晚。你將遇到貴人，並發現自己正逼








往名利雙收之徑。你在親友中頗受重視。未來你將與一紅髮的無賴渡過一個很糟的假期。』

停止錄音再按R鍵，復將電話掛斷，撥往黃金酒吧（寫在玻璃上 G.B：342-3403）接通了！

Burt：

喂！黃金酒吧，我是Burt。

Willy ：

Ray 在嗎？

Burt：

Ray 正忙著，我可幫你傳話。

Willy:

很緊急，我要當面對他說。

Ray ：

喂，我是 Ray，請問那位。

（Ray 來接聽電話後，將聽筒放在錄音機上，按P鍵。）

Alyssa：

感謝您親撥Alyssa的占星熱線。

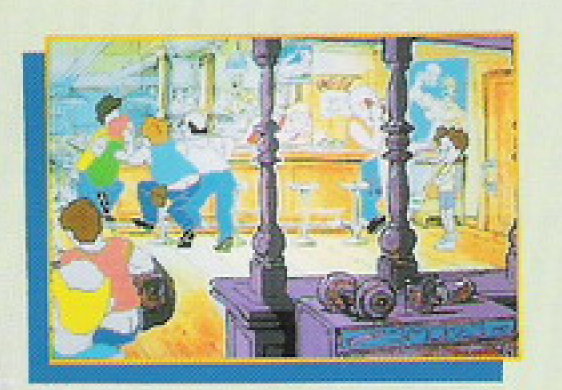
Ray ：

哦！我的幸運之星。

Ray 正忙著，我可進入G.B了。G.B一片煙霧瀰漫，今天是彩券開獎日，大家都充滿期待，希望自己能發筆橫財，據說此次是歷年來彩金最高的一次。

Burt：

該死，我忘了買彩券了。喂！小鬼，快離開這兒，未成年不准進來的！



Willy ：

（拿出彩券）

先生，這是我在路上撿到的，送給你。

Burt：

喔！謝謝你！好吧！你可待在這看彩券開獎，然後，你就得離開了，我們這兒是不招待小鬼的。

小混混：

大家平靜，要開獎了。

Burt：

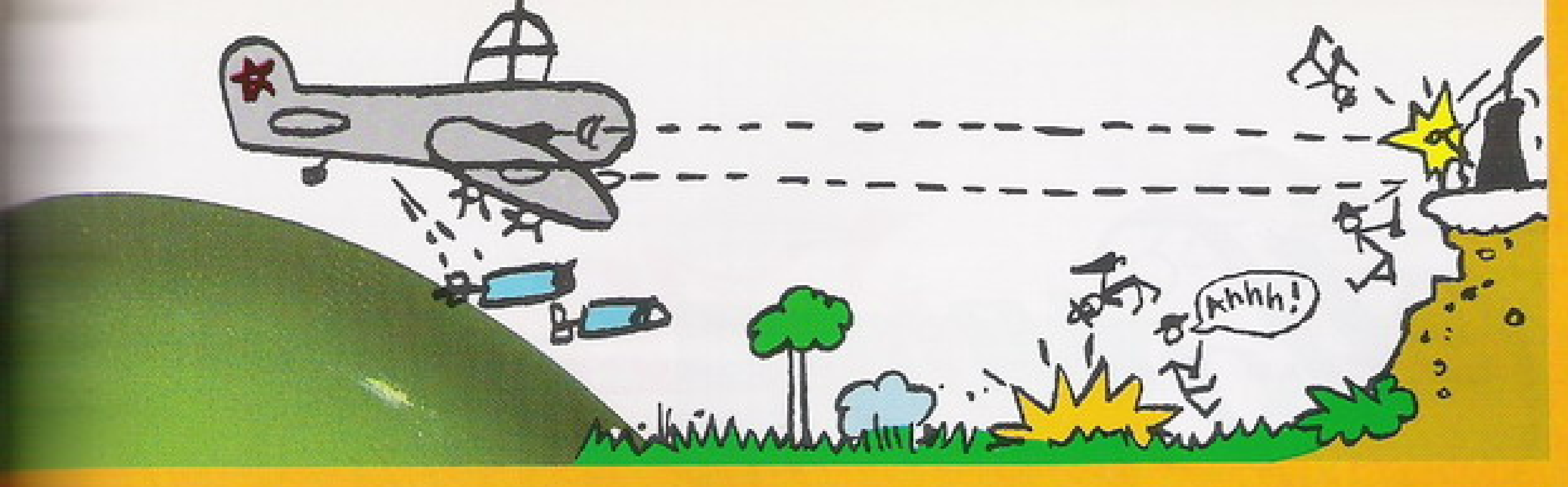
好傢伙，我老覺有什麼事要發生。我中了！我中了！6組號碼都一樣，我真不敢相信這種事會發生在我身上？發了！發了！今天一切我請客。

Willy ：

我也不敢相信這種事情會發生在我身上。

不容我耽擱太久，拿起桌上的裸女月曆奔出G.B。（因為我發現 Ray 已開始注意我了！）爬窗進入Local 409，走到桌邊，呼！大壞蛋 Louis 進來了！看他一付窮兇惡極的樣子，我拿起桌腳邊的吸盤幫浦朝他擲去“吃我一記火鍋”，我拿走了桌上的通行證，溜之大吉。我以裸女月曆引開工人的注意，再以通行證進入水泥廠，守衛大概發現不對勁，哨聲大起。你一定以爲我會緊張得發抖，你錯了！我要奮戰到底！！一路奔至位於攪拌槽中的控制台，兩名守衛發現我這不速之客，怒氣沖沖地朝我走來。先打開開關的蓋子，再啓動開關（此處可以TAB鍵尋找控制台可使用的地方）輸入顏色密碼（捲軸派上用場了，顏色密碼輸入次序位於地圖的左下角，依次爲茶色→淡紫→淺綠→淡紫，當密碼正確時，號誌會轉爲綠色，再將此時位於茶色鈕的紅色實心箭頭往左一帶，即可開啓開關，操作橋面）。延伸出的橋面帶我到另一地方。控制台打開開關輸入“AIR”，待守衛出現按ENTER鍵（控制台上的ENTER鍵），再鍵入“TRAM”按ENTER鍵（控制台上的ENTER鍵），藉著一股強大吸力帶我到另一個地方。






當我落在電動軌道時，已被胖叔叔追上：

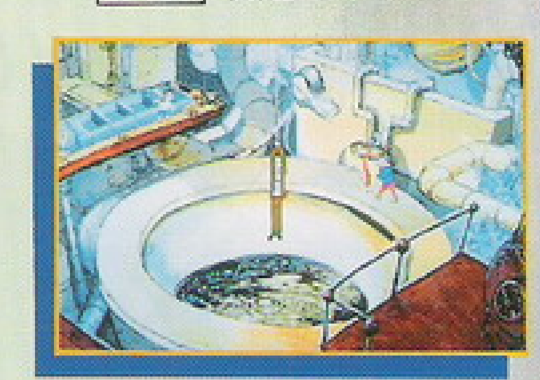
抓到你了，這次你再也逃不掉了！

他脫下帽子朝我擲來，我俯身一閃（在他未脫帽前，將游標移至Willy處成紅色實心箭頭後，按[↑]鍵、[→]鍵再按[ENTER]即可閃過他我來的帽子）帽子掉落在電動軌道的盡頭，我轉身跑過去拾起來，我向胖叔叔（將游標移至胖叔叔按二次[ENTER]或十字狀再按[Space]即鎖定目標），百發百中，他順著電動軌道掉入一洞中，我發現另一活塞升起，縱身一跳，活塞下降時，我跳往小車往地道中行駛，地點上顯示通往馬桶的方向是直走←向右←向左←直走←向左。眼前一片光亮：

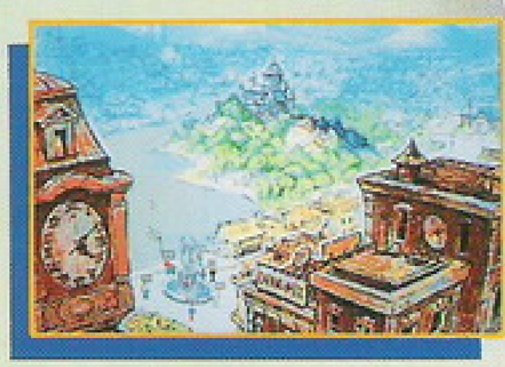
Goron：

Willy，救我。

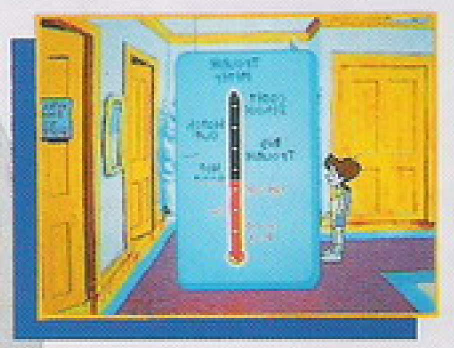
我拿出溜溜球對準他們兩個人，（以游標移至二人處，連按二次[ENTER]或是十字狀的按



[Space]即鎖定目標）丟出，再按下馬桶沖水開關處。我不僅救了爸爸，Frumpton的河流也恢復了清潔美麗。

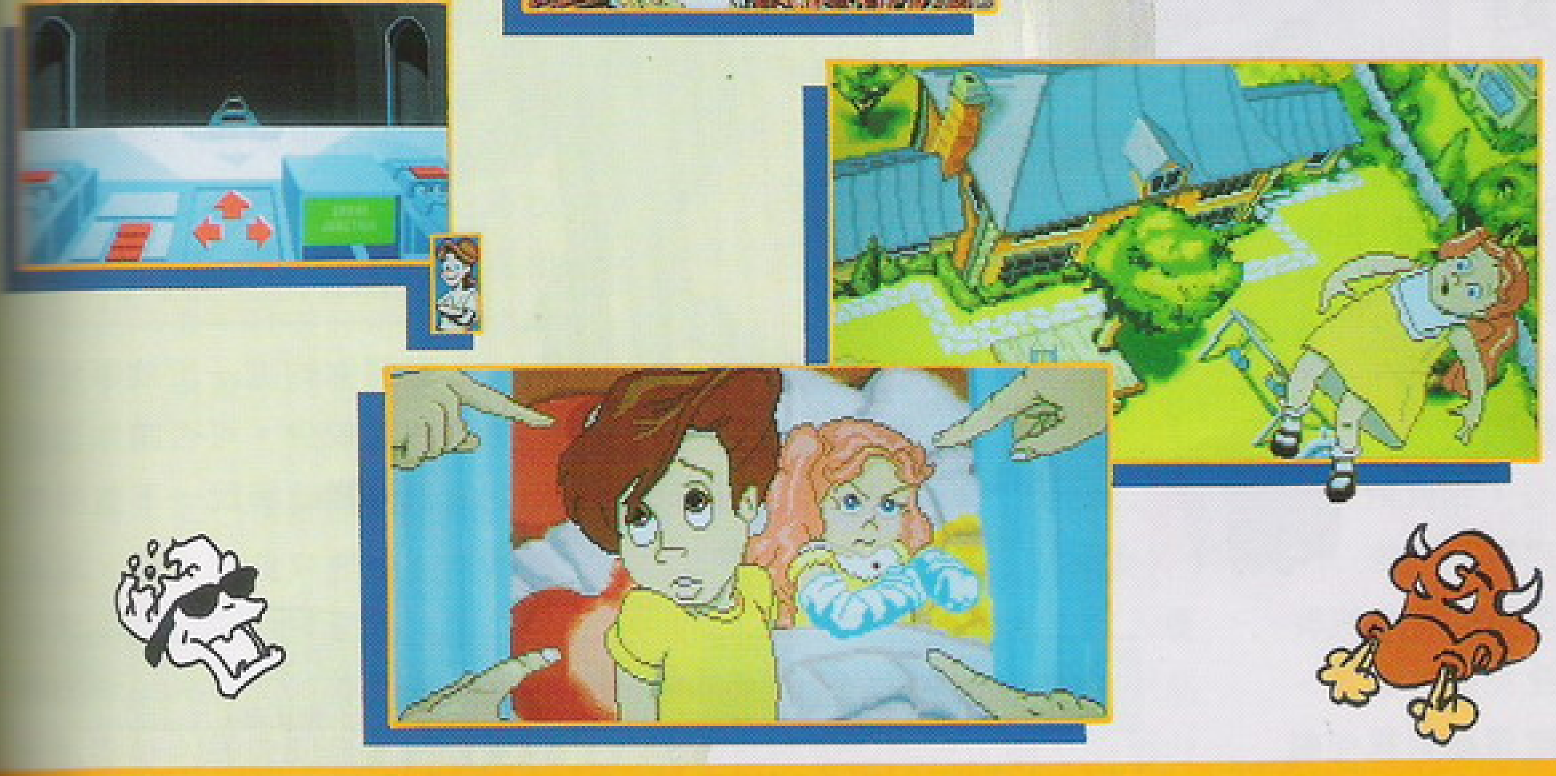


事前的勤加練習使我在電玩大賽奪得冠軍。我的暑假生活和我計劃的通通不一樣，卻帶



給我更多的驚險和刺激。真是一個難忘的暑假。











——美艷情報員佩蒂

# 完全攻略(二)

/Charles Angel

哈哈！ 我就知道你一定會再度觀看本節目的，上一段萊里好不容易上了飛機奔向第一位性感美女，接下來會發生怎樣的趣事呢？嘿！別性急，首先我們先來看看嬌豔美麗的佩蒂怎麼會成爲 FBI 的美豔情報員。喂！馬蘭寇溫導演，別再「虧」馬子了，鏡頭趕快照過來！照過來！咳！咳！（清喉嚨聲，不是感冒）

**Charles A：**

再來我們想請教佩蒂小姐，聽說妳在 FBI 的研究中心發生了一些有趣的事，可否跟觀衆談一談？

**佩蒂：**

也沒有什麼啦！我本人是屬於好奇心較重的女人，因此一進研究中心，我就對於他們所做的研究問了一些問題，而他們也都非常熱心的爲我介紹各種剛研發完成的器具，只是……。另外他還給了我一些密碼之類的東西，我都全記下來了。再來呢就是裝置超小型追蹤器（佩蒂開始臉紅了！）。

**Charles A：**

聽說他們提供給妳一輛專用的轎車，不過要怎樣跟那位重聽的司機說妳要去哪兒呢？

**佩蒂：**

在研究室的桌上有一個解碼機及兩個卡匣，只要將卡匣放入解碼機中，就會出現任務地點的指示及情報提示。將這個解碼出來的解碼機秀給司機看就好了！

千萬可別將隔在妳和司機中的玻璃帷幕打開，否則……。我當初就是太沒有警戒心了，還自動將它打開，害得我費盡好大的力氣才得以從司機的非禮中脫身。

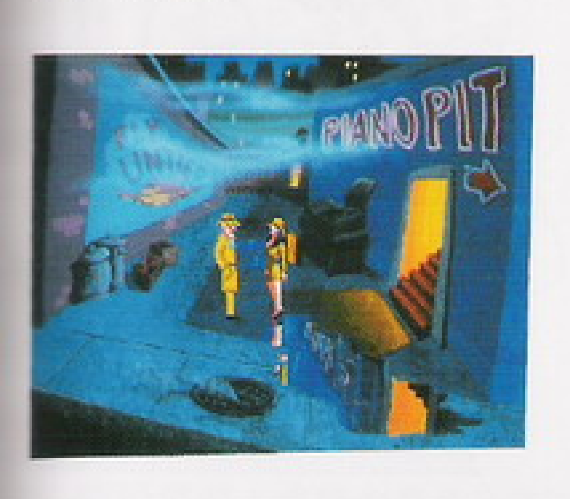
**Charles A：**

有關你的這一段故事好像爭議性比較少，可否請你也同樣爲我們詳細解說一下整個經過。

**佩蒂：**

O.K ！No Problem ！其實我也是跟萊里一樣，剛開始的時候也是有點兒落魄。好不容易在

一家三流的酒吧中彈奏鋼琴，可是才工作幾天，就莫名其妙的被炒魷魚了！理由是在我彈鋼琴的時候聽的人多，喝酒及談話的人少，影響酒吧的收入。過份的是竟然連前幾天的工資也被他們的幕後老板Julius用這個理由拒付。眞可說是屋漏偏逢連夜雨，簡直慘斃了！也就因爲這樣，所以當FBI的督導找上我要我幫他們從事娛樂圈的調查任務時，我也就欣然接受了。




跟督導到了FBI總部後，首先他爲我簡介我即將面臨的犯罪集團，利用娛樂圈的影響力發展黑暗勢力的事。並且要我以藝人的身份深入目標的內部探究隱情，並且要搜集出有用的證據。然後又給予我兩個比較明確的工作目標，一個是K-RAP RADIO的P.C. Hammer，另一個是des Rever Records的Reverse Biaz。之後他帶我到研究中心，並將我介紹給研究中心的主任。在互相介紹完畢後，我很好奇的詢問他幾項正在研發中的情報員秘密武器。

首先是一種好像木蘭飛彈的胸罩，他告訴我只要穿上它並且兩臂用力往外做擴胸動作即可發射出飛彈，好玩的是當他說做擴胸動作時，那位助理試驗員竟然傻傻的隨口令做動作，一下子就將另一位研究員轟成碎片。另外有一位仁兄研發的是自動追蹤器



，那是一個類似按摩棒的東西，只見他一將它打開，它就立刻到處亂鑽，最後呢，好像跟我常用的也沒有兩樣，常鑽錯地方。

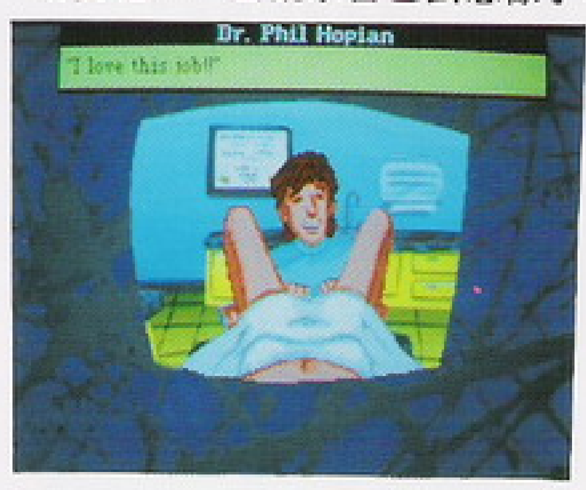
看完這兩位糊塗研究員的成品後，我繼續跟著主任往右邊走去。這裡也有一位研究員在試驗新的藥劑，那好像是一種快速膨脹劑，只見他毅然的把自己當作實驗對象，將藥喝了下去，然後呢！就像氣球一般的漲大飛了起來，等到漲到一定程度後就像噴射機一樣衝了出去。這可眞是一種實用的單人飛行工具！哎！納稅人的錢就是這麼花掉！

看完了這一大堆奇異的發明後，接著主任就在電腦上建立我的個人資料檔案，並且給了我一大堆的資料，有個人的身份號碼、專用電話號碼、銀行帳戶......以及情報員代號等。雖然一下子記不下這麼多，但是我還是將它們立刻記下來了，沒有良好的記憶能力哪能當情報員？你說是嗎？

登記完號碼後，主任就叫我進去右邊的醫務室中裝置微型發波器，以確保有效的掌握我



的行蹤。這個發波器是採取人體植入方式裝置，而植入部位竟然是我最隱秘的部位！躺上手術台後，只見到負責這次植入任務的醫生帶著一種曖昧的眼光靠了過來，然後先是覺得有一個冰冷的東西接觸到我的隱秘處，然後又是一個軟軟熱熱的物品在搗蛋，最後呢……由觀眾自己去想像了。




出了醫務室，發現桌子上放著一個解碼機及兩個卡匣，應該是督導給我的工作指示及情報，我就一一的將他們收起來。在另外一邊的桌上則放著剛剛闖禍的木蘭飛彈，剛好我正缺胸罩，於是就將它收起來，並且穿上它，沒想到它雖然具有強大的殺傷力，但穿起來卻是異常的舒服呢！

打開上方的門出去後，外面正停著我的專車，上了專車後我立刻將卡匣插入解碼機中，並且閱覽了兩個卡匣的情報。首先我要司機開到des Rever Records，可是他好像全沒聽到，沒辦法我只好先將玻璃帷幕打開，但是他也只說了聲謝謝後卻仍毫無動於衷，最後我才知道原來他是個聾子，沒辦法了！我只好將解碼機秀給他看，還好他懂得英文，立刻就開動車子往des Rever Record 出發，過了一會兒我也就




沈沈入睡了。我的這一段歷程說起來也只是做一些先前的準備工作，並不是非常的精彩。



**萊里：**

佩蒂，妳忘了說車上有瓶香檳酒可以帶走！

**佩蒂：**

對了！車上的香檳酒是可以帶走的，我跟萊里最後重逢的慶祝就用到了這瓶香檳！

**Charles A.：**

非常謝謝佩蒂的精彩解說，廣告過後萊里將宣布他如何釣到第一個美女，別轉台喔！





**萊里：**

接下來就又該換我上場了！

**Charles A.：**

是的，聽說到了紐約以後第一件事就是想辦法離開機場，可否請你告訴觀衆你是如何離開機場的？

**萊里：**

事實上，每個機場的情況大致都相同，而且你要離開機場的方法也都大同小異。首先你一定要先想辦法找到一個硬幣，再來呢，仔細的瀏覽一次機場上方的廣告看板，你就會發現計程車公司的廣告，將電話號碼抄下來，再到機場右方的公共電話區打電話就可以叫到車了。如果沒有打電話，車子是不會出現在機場外的。

至於如何拿到硬幣，應該是很簡單的一件事，只要是你到達的機場出現了一些不尋常的物品時，就用動作游標在它們的上面就可以拿到硬幣了。至於公共電話區除了洛杉磯機場的電話全都壞掉了外，各個機場至少都會有一台沒壞掉的。

**Charles A.：**

另外也有觀衆問到有關如何進入 Hard Disk Cafe內部會員俱樂部的事？

**萊里：**

在門的左側不是有一部控制開關的舊式的讀碼機嗎？因此你首先一定要先得到條碼才有用。至於條碼該從哪兒得到？很簡單，只要你一直吵那位不太理人的管理員，直到他受不了後就會給你條碼了。



**Charles A.：**

可是進去後又有一道關卡因爲階級不夠而進不去，可是Mic-helle Milken一下子就走了進去了！那麼你該怎麼辦呢？

**萊里：**

那時我眼睜睜地看她進去，本想跟在後面偷溜進去，可是動作太慢了！不過我倒是記起剛剛在飛機上看到有關打孔條碼的事，於是我就將條碼拿到外面的音樂盒上，讓它爲我的條碼多打一些孔，再將這個條碼塞到讀碼機中。沒想到誤打亂撞竟然眞的有效，一下子由最低階的躍升爲最高階層，然後當然就暢行無阻了！

**Charles A.：**

那麼可否告訴我們你是用什麼方法釣到 Michelle Milken

## 萊里：

其實也沒有什麼技巧，只是一直不斷的跟她聊天，聊著聊著她就……。或者你也可以將再車子上揀到的工商日誌先給她看，再將裡面的提款卡之類的東西給她！然後……自己看吧！

## Charles A.：

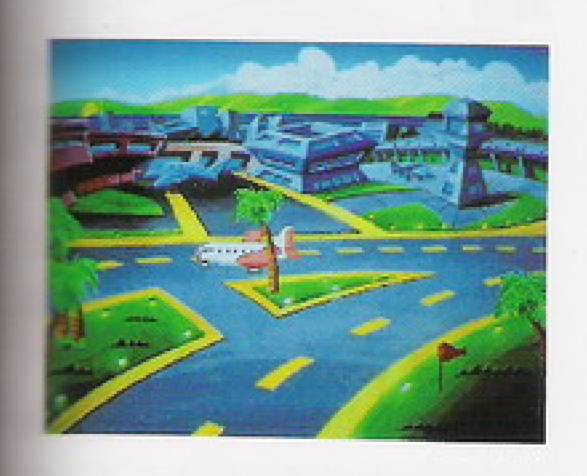
那麼你是如何回到機場呢？

## 萊里：

這個簡單！只要再打電話叫車就可以了。

## Charles A.：

按照慣例！也請你詳敘一下在紐約追尋 Michelle Milken的經過。



## 萊里：

到了紐約後，我碰到的第一個難題就是該如何離開紐約機場，機場外面又沒有計程車停著。在無計可施之下，我只好就先瀏覽瀏覽一下機場上方多彩多姿的廣告看板，上面有一些頗爲吸引人的廣告，但是最吸引我的還是那個呼叫計程車的廣告看板，上面標示著叫車的電話專線號碼。將電話號碼記下來後，接下來就是先打電話叫車了，可是身上又沒有任何的零錢，剛好在出境室的外面有一個多令募捐的小瓶子，裡面有一大堆我需要的硬幣，看一看四下無人，我立刻展開從**英雄傳奇**裡學來的小偷功夫，一下子就從瓶子中取出一枚硬幣，雖然孤兒們很可憐，但是我更急需這一枚硬幣，否則怎麼達成我的任務呢？況且才一枚硬幣，應該不會怎樣吧！

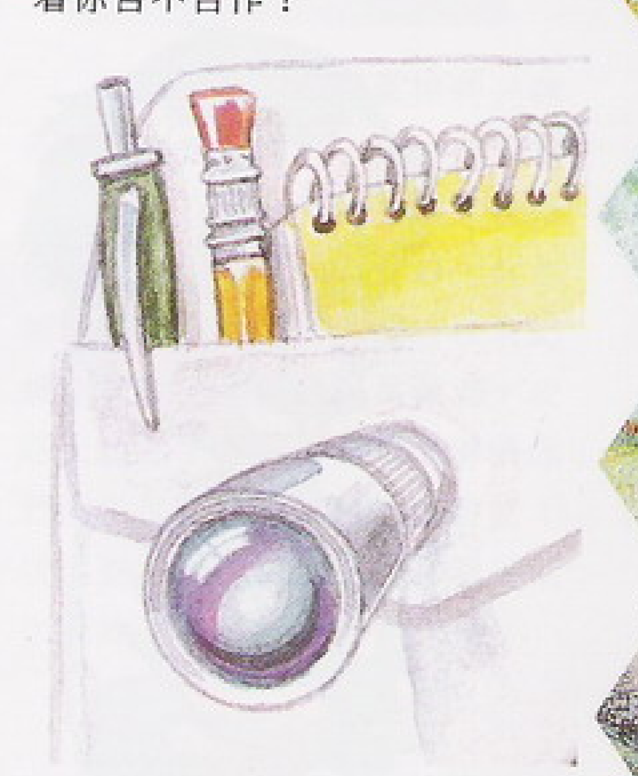
走到公共電話區，隨便拿起一個公共電話的聽筒，眞是的怎麼又故障了！沒辦法只得再試試其他的公共電話，不過還算是頗幸運的，至少仍有一個公共電話沒有壞。將硬幣投入後，再撥剛剛抄下來的電話號碼，只聽到對方傳來非常奇怪口音的英語，不過大致上還聽得懂是計程車公司，趕忙的跟他們說要輛計程車到機場載我。掛斷電話後，想想計程車大約也要一段時間才會抵達，剛好機場的左方有個插座，於是就利用等車的時間，再爲攝影機充充電。充好了電，收好攝影機及充電器後，走出了機場大廳，果然計程車已經在外面等我了。

上了計程車，本來我想告訴司機小姐往哪兒去，順便找機會現慇勤，但是司機小姐似乎無動於衷，原來是車上的通話器壞了。情急生智，想到桌巾上剛好繡有 Hard Disk Cafe的地址，我立刻拿起放在 Michelle Milken 資料袋中的桌巾，秀給司機小姐看，還好她一下子就會意了。這輛車子也跟上一輛車一樣，什麼都有但卻什麼都壞掉不能用，幸運的是，不知道是哪一位粗心的傢伙，竟然將工商日誌放在車子上忘了拿走，我拿起來翻開一看，太棒了！裡面竟然有一大筆錢以及一堆信用卡，心想：這下子我發財了！趕忙將它收下，也許以後用得到喔！

到了 Hard Disk Cafe後，推門進去，竟發現裡面像一個電



腦歷史博物館一樣，陳列著一大堆舊式電腦機型，以及最爲原始的電算處理器。對於學電腦程式設計的我而言，可眞是一大寶庫，瀏覽完先人的遺作後，我想該進去咖啡廳坐一坐了，說不定可以碰巧遇到 Michelle Milken，可是氣人的是那位管理人員進出的傢伙，竟然不准我進去，因爲這是一間私人的俱樂部，必須是會員才能進去。這下子可不好玩了，我剛到紐約哪有可能是這個俱樂部的會員？不讓我進去？！好！我就想辦法鬧得你不安寧，看你合不合作？



# 幻想空間 5

我立刻「運動」三寸不爛之舌，開始自我介紹起來了，打算從幻想空間Ⅰ開始介紹，直到幻想空間Ⅲ看你煩不煩。沒想到剛說了一半，這傢伙就受不了，立刻到舊式打孔條碼機前面爲我註冊爲新的會員，拿到這張有著一大堆洞洞的原始條碼後，我立刻將它塞到管制電腦中，順利的進入了裡面。

但是可別高興得太早！因爲我的階級太低了，所以只能在最外面一層叫東西吃。在旁邊有一對頗上年紀的夫妻，我想向他們打聽訊息，但是他們卻只顧著埋頭苦吃，算了！進不去，我也只好乖乖的待在這裡了！

剛坐下沒一會兒，就見到目標出現了，只可惜，我的動作太慢了，她一下子就進入了內層的房間。這下子可眞的沒輒了，我的階級又這麼低，該怎麼辦呢？有了！！剛剛外面好像有一台音樂盒，雜誌上不是說打孔條碼的構想是由音樂盒來的嗎？太帥了！我想你一定知道該怎麼做了吧！

對了！就是將打孔條碼拿到音樂盒上，讓它爲你的條碼打洞，雖然這麼做有點兒冒險，但是說不定行得通喔！將條碼放到音樂盒上讓它亂搞一通後，將條碼再度拿到管制電腦上，沒想到瞎貓碰上死耗子，竟然被接受了！而且還是最高階層呢！有了它我將可以暢行無阻了！進入內層同樣也是一下就被接受了！

進到裡面後，竟然全都坐滿了，我只得將就將就坐坐餐車了



！剛好她正坐在我的對面，於是我開始找機會跟他搭訕，沒想到我運氣還眞好，她一下子就邀我進到廂房中跟她坐在一塊兒。

機會來了！趕快將攝影機打開以免錯過精彩鏡頭！這時候我開始跟她閒聊，聊著聊著，越聊越起勁……知道她是從事證券金融行業，而且對電腦頗有研究，於是我將剛剛在車上拿到的工商日誌及信用卡送給她，沒想到她竟然……。接下來的請諸位自行觀賞好戲吧！



做完好事後，我走出了咖啡廳，將攝影機關掉，並且拿出錄影帶，又將另外一捲裝上去以備拍攝下一位小姐。這時候剛剛那位胖胖的長舌婦已經講完電話了，同時我也該去尋找另一位候選人了。我拿起聽筒，再度撥叫計程車。出了 Hard Disk Cafe，坐上計程車，這次她可聰明了，不用多說就把我載到機場去了。

到了機場，按慣例買了往亞特蘭提市的機票，進了貴賓候機室，再多摔個幾次，就可以登機了。上了飛機沒事幹，而且剛剛也實在太累了，我立刻進入了夢鄉！這次夢見的是佩蒂好久以前在中東所做的演唱會。

### Charles A.：

哇！這可眞是一個難忘的經歷！眞希望我也有這個機會。各位觀眾請在廣告過後繼續觀賞佩蒂的K-RAP Radio的驚險刺激之旅。



### Charles A.：

歡迎各位在廣告後再度收看本節目，接下來是有關佩蒂第一次執行任務的情形。首先想請問妳，在K-RAP Radio的大廳妳是如何進入左邊的房間？

### 佩蒂：

如果妳注意到這個門右方的

電子鎖，可能一切就沒問題了。只要將 Desmond 提供給妳，有關 P. C. Hammer資料卡匣中的號碼輸入就可以將鎖打開。這時候推開門就可以進去 John Krapper的辦公室。

**Charles A.：**

在辦公室中妳該作些什麼事呢？

**佩蒂：**

在桌子的抽屜中有一份機密文件及密碼，將密碼記下來，再將文件拿到影印機中影印一份就可以了。

**Charles A.：**

可是有些觀眾不知道該如何打開鎖著的抽屜！

**佩蒂：**

在桌子上妳是否找到一隻折信刀？只要用折信刀在抽屜的鎖上就可以了！或者妳也可以看看旁邊的盆栽，在裡面妳可以找到一隻鑰匙，用它也可以開鎖及關鎖。不過因為抽屜是在桌子的另一面，因此妳在作動作時，只要推到桌子上就可以了。

**Charles A.：**

有人問說妳被影印機噴得像黑美人一般，要到哪兒將這些碳粉洗掉？

**佩蒂：**

要離開辦公室妳首先要將機密文件放回原位，帶著拷貝好的資料，往辦公室左方的門走進去就可以進入浴室了。浴室中的水龍頭好像都不能用，不過倒是有一間透明的淋浴間可以試試看。

**Charles A.：**

在地下室中妳該做些什麼事？

**佩蒂：**

首先妳要先將掛在外面的衣服拿起來穿上，難不成妳要裸奔嗎？在走到另一邊的主控室，好像是中間那一間吧！反正將妳在辦公室中得到的密碼輸入密碼鎖，有效的就是那一間了！

**Charles A.：**

在錄音主控室中妳可以得到什麼情報呢？一大堆設備，有觀眾說看得眼睛都花了！



**佩蒂：**

首先妳只要在主控台上按六次按鍵，一直轉換監控錄音的房間，直到妳轉換到2 Live 2 S-crew正在談話的那間錄音室後，到位在錄音室中上方的置物櫃，從中間抽出一捲高傳眞錄音帶，將它放到位在主控台左方的錄音機上裝好，並按下錄音鍵。

**Charles A.：**

有人說它被P. C. Hammer發現，並且被他用很重錄音座放在門前困住了，這時候該怎麼辦呢？

**佩蒂：**

被困住實在是一件不怎麼光榮的事，不過山人自有辦法，只要先在錄音機上按三下動作鍵，將它停止、倒帶、並拿起後。再將主控台上的聲音開關開到最大聲，然後對著麥克風以妳高八度的歌聲唱首「月琴」，就能夠把主控室的玻璃震破。從這裡妳就可以溜出去了。

**Charles A.：**

哦！時間到了！歡樂時光總是非常短暫（噁心！），今天我們非常感謝萊里及佩蒂為大家所做的攻略解析，果眞精彩，火辣刺激，下期歡迎再度準時收看幻想空間V—美豔情報員佩蒂，攻略大放送！咦！馬爾寇温導演你們要去那兒？邀佩蒂上錄音室！我也要去！（為甚麼呢？看下期你就知道了！）




特別報導

羣英會審 藉「猴」還魂記?!

時間

81年某個月黑風高的夜晚

召集人

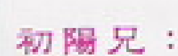
快當新郎的初陽兄

GAME林高手

刺鳥、Mini、Charles A.、馬爾寇溫、大媽、May、WEI

GAEM名

猴島小英雄II



初陽兄：

很高興大家給我面子，重現GAME林爲特別報導跨刀，今天我們要品評的不是你們面前的蝦味先、QQ糖，是一個非常好玩的遊戲——猴島小英雄的續集。首先請嬌滴滴的May用字正腔圓的國語爲我們介紹故事大綱。

May ：

好的！等人家清清嗓子哦！咳……OK！故事開始在充滿海盜及各式人等的無賴島，蓋布拉許整垮鬼船長里察克後，到處向人傳誦他的「英勇」事蹟，聽久了人們已不再感到稀奇，而且，對於這件事的說法也出現了多種「版本」（海盜版？），離他遠去的愛人女市長居然也插上一腳，說她才是眞正殺死里察克的人！可憐的小蓋還得面臨更恐怖的一件事——就是里察克復活了！他要做的第一件事就是找小蓋報仇。悲慘的小蓋只好再上路去尋找傳說中的「大驚奇」寶藏，據說這不但是筆財富，還可使擁有者獲得一股神秘的力量。當小蓋爲了自家性命必須去尋找這筆不埋在無賴島上的寶藏時，才發現自己根本無法離開……因爲里察克的嘍囉早已限制了所有人的進出。

初陽兄：

Poor 小蓋！現在請Charles A.說說遊戲如何開始及小蓋將何去何從吧！

Charles A.：

（吞下一口熱狗大享）嗯！蓋布拉許在一開始進入遊戲就被人搶光了身上所有的家當，可見得以後的冒險旅程是多艱險了。他必須想辦法離開這無賴島，這次他脫離了第一代老是處於挨打的地位，找上了巫毒女祭司教他製作了巫毒娃娃，接下來就……



初陽兄：

別把攻略也說出來了！

Charles A.：

哦！總之，他必須遊走於三個島嶼之間，尋找四張打散的地圖，湊齊了就能發現「大驚奇」的秘密。

初陽兄：

嗯！原來如此，那麼，這個遊戲的畫面效果怎麼樣？

刺鳥：

嘿，這就由我來說啦！Lucasfilm公司聘請了 8 位全職並曾爲任天堂遊戲設計畫面的專家，分成動畫及背景兩個小組，替每一幕場景營造更神秘及風格獨特的畫面。不管是陰森森的墓園、華麗的市長公館、老式圖書館或者是各式各樣的商店都風味十足。同一場景的明暗對比以及上下鏡頭移動手法的銜接都做得很棒，好像看了一場冒險電影一樣。我最喜歡蓋布拉許拜訪巫毒教總壇那一幕：看他划著棺材，慢慢向叢林深處漂去，到達後經過女



黑布幕，見到坐在燈光中的女祭司，那種極暗後驀然見光的製作手法很突出，可以看得出製作人員的水準極高。對了！據說畫面是以 Scanner 掃的，功力之深可由附圖知道。

初陽兄：

OK！現在是不是請Mini來告訴我們這遊戲到底有些什麼新鮮的設計？

# 羣英會審 藉「猴」還魂記!!

特別報導

Mini：

除了延續第一代滑稽的劇情、幽默的對白外，還加上了有點推理式的解謎感覺，尤其在一步步接近里察克的陰謀時更爲深刻。這次的每個地名都隱藏著雙關語或影射意味，讓人不由得會心一笑，每家商店都有個性格的把關人或是老闆及許多不該出現的東西，比如說洗衣店代洗的不只有海盜服、女性內衣，還有義肢、鸚鵡，另外你還可以在雜貨店買到貓王的瓷盤像，只要有錢，買什麼都成！說到錢，這次我們的主角居然要詐賭大輪盤賺取路費。

初陽兄：

爲達目的只好不擇手段囉！喂，桌角那個愛睏仙，回魂哪！你可有話說？

WEI：

（打了個哈欠！）好啦！說就說嘛！這次有專爲冒險生手及老手分別設計的簡單及困難模式，困難模式在解決問題時手續比較複雜，你可能要東跑西跑才能找到你所要用的東西，遇到的人物也比較難纏。

Mini：

對！像我就跟魚粮島的木匠繞口令繞了半天！補充一下，第二代加入了許多新奇的機關，如




Phatt 島市長的食物機器、瀑布密道等。哈！這次蓋布拉許竟然改扮女裝，穿上粉紅色洋裝四處招搖呢！哈！

WEI：

對！玩到那裡我也是笑得半死！告訴各位玩家千萬小心，第二代再度召回第一代專門搞笑的人物：除了女祭司外，還有生意萬歲的Stan（這次他將以三寸之舌向小蓋推銷棺材）、食人族酋




長鳳梨頭先生（這次好像換頭了！）及「秀斗」的迷路老人等。

初陽兄：

大媽，別吃了啦！音效方面怎麼樣？

大媽：

（以高八度的優美聲說）G-reat！每個場景的樂曲都充滿了浪漫的加勒比海氣息，隨劇情發展或懸疑或神秘或緊張或輕鬆，在墓園找死人冒險骨頭的那種陰



森氣氛及突然的打雷閃電，眞讓柔弱的小女子我嚇了一跳！配樂和音效出現的地點配合得很有趣，像在Stan的棺材店裡放的音樂竟然是康康舞加上結婚進行曲。太離譜囉！還有吐痰比賽的噁心



吐痰聲及「蓄痰聲」，天哪！讓人一股酸水忍不住想……

初陽兄：

形容得眞好！老溫，操作介面有無改良？

馬爾寇溫：

這次的物品欄完全以圖像表示，可以看到自己攜帶物品的圖形，而且連狗、老鼠、猴子等動物也能一起帶在身邊，以備不時之需。指令由12個變成 9 個，去除了幾個不必要的動詞，如 Walk（走）指令，現在只要以游標直接動作就行了。補充一下，第二代人物的表情出奇的誇張，瞪眼吐舌，好好玩！

初陽兄：

看來這遊戲很棒囉？

大家齊聲說： Yes ！

初陽兄：

那今天就到這裡告一段落，最後向玩家拜個年，祝大家猴年行大運！

*特別報導，成功！！*

MONKEY ISLAND 2

# 幽靈騎士

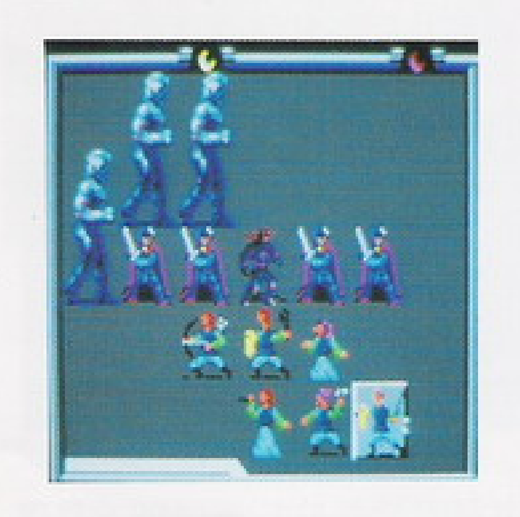
/ Steeler

# 攻略完結篇



## 9. 回音森林

出了達西默城，景色完全改觀，樹木參天，天空被樹葉遮蓋了大部份，崎嶇曲折的小路，走來十分辛苦。不知什麼時候身旁出現一群小天使，其中一人道：「你們看來不像妖魔鬼怪，或許這個重責大任便要託付給你們了。」另一名小天使道：「要小心，邪惡的怪物已經侵入了回音森林（Voice Wood）。雖然你們依然受到歡迎，不過爲了你們的安全，你們還是早點離開。」第一名小天使又說：「請到森林東邊的木屋談談。」說完後，小天使們全都飛走。



大家沿著樹叢間的小徑走去，費了一番工夫才來到一棟建築物前。「歡迎光臨！」一個溫和的聲音在我們的四周響起，「在你們經過我的樹林時，我就一直觀察你們。我曾經看過很多人，不過沒有一個像你們這麼勇敢。」

「全知棒（Rod of Omniscience）是件很危險的物品，即使是善良的人都可能誤用它。如果你們發誓只將它用來對付索斯王（Lord Soth），我就可以將它交給你們。」森林忽然靜了下來，似乎正等著我們的回答。珍妮上前虔誠而果決地說道：「我們願意拿全知棒來除掉索斯。」說完，眼前出現全知棒，珍妮小

心地將它放入行囊。

另一個聲音說道：「索斯就躲在達加德堡，進去的密語是D-ENISSA。去吧！爲了正義，爲了整個克萊凰，請善用這根全知棒。」聲音愈來愈遠，最後只剩下樹葉在空氣中沙沙作響。我們循著原路出了回音森林，一路馬不停蹄地直奔達加德堡。



## 10. 決戰達加德堡



### 第1層

陰森森的古堡聳立在前，巨

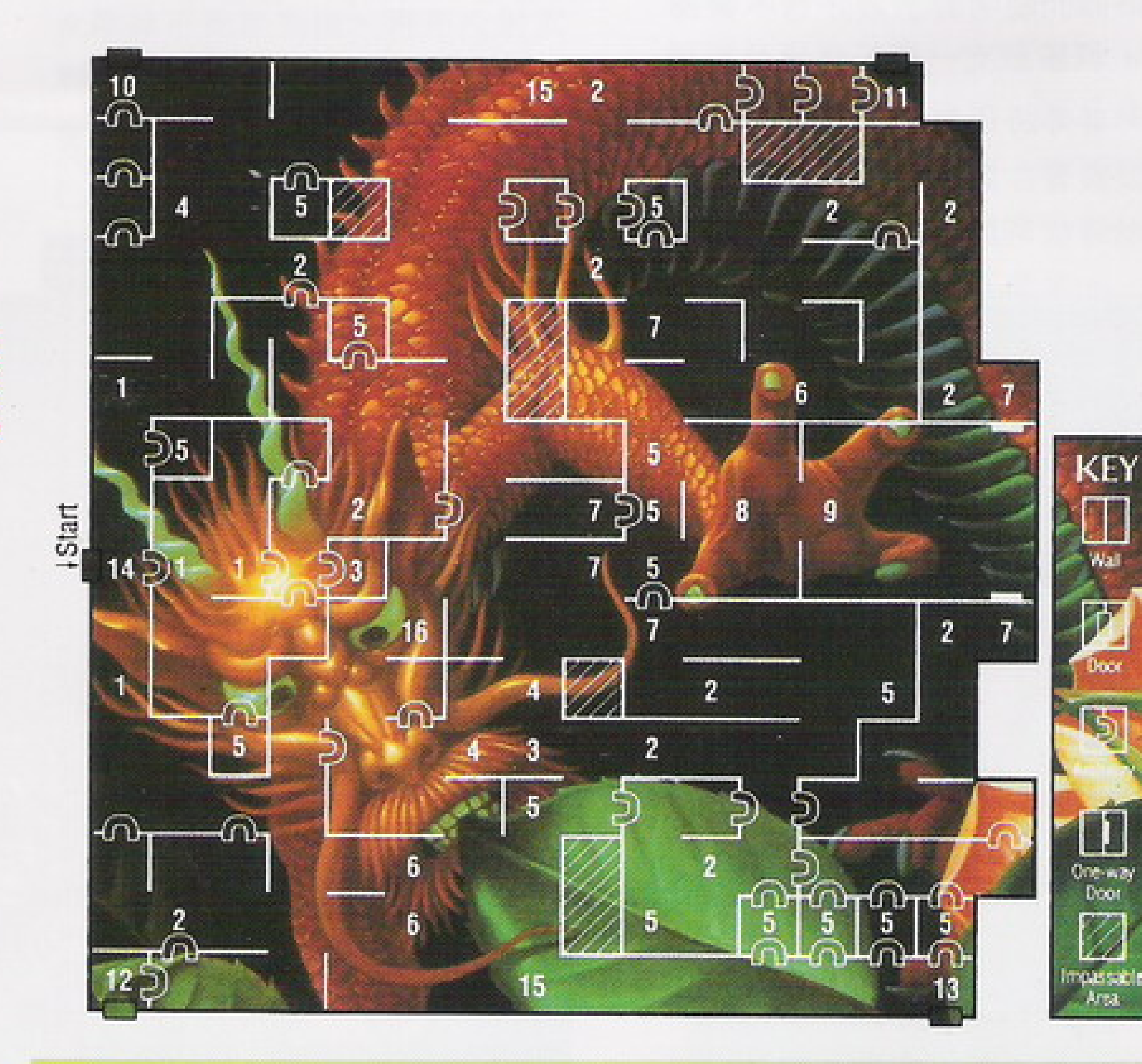


大的吊橋高高地懸在城門上。陰風襲來，令人不寒而慄，這裡就是恐怖的達加德堡，環顧四周，並沒有其他路可進城，大夥正在觀望之時，一陣冰冷的聲音從樓上傳來：「說出通行的密語吧！」還記得從回音森林得知的密語，珍妮從容不迫地說：「DENIS-SA。」說完，四周仍是一片死寂，過了好一會兒，吊橋漸漸放下。從所在的位置看過去，沒有半個人影，大家決定先把橋索砍斷，吊橋再也升不上去，以求臨時必須逃脫時有個退路。

隊伍由湯姆做前導，達飛斷後，大家小心翼翼的走進城。「




►..... 回音森林




1. 證實全知棒在回音森林，受小天使們保護。
2. 各式各樣的訊息。
3. 帕拉丁的祭壇，捐獻有助於在6，7處的戰鬥。
4. 危險區，須使用Protection From Good法術。
5. 樹木割傷隊員。
6. 戰鬥。
7. 包括黑巫師在內的敵軍。
8. 邪惡的精靈戰士騙說全知棒須放在回音森林裡。
9. 回音森林中心的木屋，除伍發誓全知棒只用來攻擊索斯；在此獲得全知棒。
10. 往Throtl之路。
11. 往達西默城北方之出口。
12. 可通往 Turef 之西。
13. 可到達 Turef 。
14. 回達西默城入口。
15. 大蜘蛛攻擊。
16. 戰鬥。

站住！」兩旁突然衝出一群守衛，大家二話不說，紛紛拔出武器，雖然三兩下子便擺平了，可是仍不可掉以輕心，畢竟這是索斯王的老巢。珍妮也警覺到超渡術已失效，如果再遇上不死怪物將是很頭痛的。

突然在左邊的陰暗處有個人影晃動，傑克正想搭弓射過去，那個人影開口了：「我的名字是莉諾，」這個女人穿著十分破爛，並且緊張地抓著破衣服的線頭。「我在爲我的家人尋找食物和金錢。我有能力從這個地方偷取任何東西，索斯的爪牙殺死了我的丈夫，而我的小孩需要扶養。



# 幽靈騎士

除了這一層外我不敢再深入了，如果你們聰明的話最好也不要進去。」

湯姆將任務告訴莉諾。「我可以跟著你們的隊伍嗎？只要幾個小時就可以了。」她很急切地



要求，「跟在你們後面我會很安全的，而且我可以從被你們殺死的敵人屍體上找到金錢和值錢的東西。爲了報答你們，我可以以我對這個城堡的了解儘可能協助你們。」或許她別有用心，但是此刻我們需要有個熟悉地形的人帶路，對我們而言，可以節省很多時間，所以我們也欣然地讓她加入隊伍。

繞過了拱門，前方不遠處有個年輕的僕役拿著掃帚掃著同一個地方。湯姆上前詢問，想知道一些有關達加德堡的訊息，她很訝異地望著我們，然後小心地環視四周，確定沒其他人後，才趕緊將一隻鑰匙放入湯姆手中，並說道：「請務必幫助我們！我們這群人的總部在西邊。」說完一溜煙跑掉了。大夥聽完，眞是滿頭霧水，湯姆也望著手上的鑰匙發呆，或許再往前走，我們就可得到答案。

走沒幾步，莉諾突然喊停，然後小心翼翼地向前走了幾步，朝前面的一塊小石頭踢去，兩旁的牆壁立刻射出一排排鐵矛，只要多向前一步，立即被射成蜂窩。莉諾神色凝重地說：「前面還有許多類似的死亡陷阱，大家得小心才好。」

再轉兩個彎來到一扇上鎖的

……達加德堡第一層




1. 通過的密語是 DENISSA ，若在此逗留太久塔台的射手會射箭下來。
2. 將吊索割斷，進退皆可。
3. 侍衛埋伏在此，莉諾（Lenore）出現要求跟隨隊伍，如果拒絕，她會離去。若達飛（Duofey）仍在隊伍中，不久將與莉諾一起離去。
4. 不能開的鐵門，必須繞路而行。
5. 遇到一位女侍，她會交給隊員一支鑰匙。
6. 通往僕役們的總部的一扇門，從 5 處得到鑰匙。
7. 僕役被魔法所束縛，隊伍必須消滅四支巡邏隊和擊毀指揮官的魔球，僕役才能夠解脫束縛。
8. 指揮官密室，魔球在此。
9. 兩群侍衛攻擊。
10. 索斯的王座之一，擊毀魔球消滅四支巡邏隊後，僕役會給一個頭顱（Skull），有此頭顱才能進入密道回到墓園。
11. 等到裡面沒有聲音才進入，可避開戰鬥。
12. 直接闖入11處，在此發生戰鬥。
13. 祭壇上有2 Handed Sword +2。
14. 聽到15處的棺木內有人求救。
15. 吸血鬼攻擊。
16. 找到一個破舊的護身符，上有S.A.的縮寫。
17. 沒有全知杖不能上樓。

# 完結篇



門前，湯姆上前用女僕給的鑰匙打開了門，又轉了一個彎，終於來到僕役們的地下總部。這群人一見到隊員們走進來，紛紛圍上前來，七嘴八舌地講著他們被抓來此地的經過：「我們曾經是塞普魯斯（Cerberus）的市民。」一個女侍說：「索斯將我們帶到這裡服侍他的爪牙。我們不曉得我們的家人是否知道我們的遭遇？」另一個女侍說：「索斯的一個自稱指揮官（ Commander ）的頭目將我們關在這裏。」

第一個女侍又繼續說：「指揮官的魔法集中在他的密室中的魔球上，如果將那個球打破，我們就可以得救了。」「不，」第二個女侍反駁道：「除了打破魔球外，你還必須殺死在這個樓層的四支巡邏隊，我們才能眞正自由。」第一個女侍又接著說：「指揮官的密室有重重的守衛，不過我們發現了一條可以直達密室的祕密通道。通道的入口就在前面，請幫我們摧毀魔球並且殺死巡邏隊。」左邊一位老婦說：「密門就在北面的牆上。」

事不宜遲，大家趕緊往北出發，果然立即遇上一支巡邏隊，此時情況未明，不宜大開殺戒，於是大家趕緊躲入牆壁間隙，幸好沒被發覺。在路的盡頭又找到了一扇祕門，門後藏著指揮官個人的收藏品，包括魔球在內，湯姆換了一把鐵鎚，把魔球敲得滿地碎片，大概是聲音引來了守衛，一出南面的門，立刻被一大群守衛包圍，安琪的火球術又大顯神威，大部份的守衛都被燒死，少部份想逃的都被傑克及湯姆從後趕上，這一群或許是達加德堡的第一層主力。

第一波死傷殆盡後又出現一批，而且不死怪物更加强悍，安琪趕緊祭起魔法防護罩先保護自家人，再與愛羅斯配合將敵軍巫師群牽制住，讓湯姆、傑克、達飛除掉不死怪物後，再用投射武器來擊殺巫師，這樣的戰術果然奏效，不消一刻鐘，偌大的房間已屍橫遍地，大家正準備稍做休息，一直躲得遠遠的莉諾上前說：「很抱歉，我現在必須離去看看我的孩子是否安全，我會想辦法跟上你們的。」

達飛自告奮勇願護送莉諾，安琪：「反正我們暫且留在此地休息，你們快走吧，早去早回，或許還來得及趕上我們。」於是莉諾帶著達飛，一轉眼便消失在暗處。衆人在此休息了30分鐘，見他們仍未回來，決定再往前行進。

走沒兩步，第一支巡邏隊便發現我們，由於爲數不多，很快地都擺平了。過了一座厚重的鐵門，來到索斯的王座，看來荒廢已久，到處是蜘蛛網及灰塵，王座上方掛著一顆骷髏頭，除了東北方有座密門外，其他別無出路，大家一心防著其他三支巡邏隊來犯，都不敢掉以輕心。繞了兩個彎後，湯姆正準備將門打開，突然聽到門後傳來一陣陣談話的聲音，安琪示意大家蹲下來，聽聽看到底在說些什麼，可是實在太模糊了，只聽到聲音漸小，可能是有些人先離去了。過了幾分鐘，談話的聲音終於停下來了，接著有門開關的聲音。

又過了一會兒，確定沒有聲音後，大夥小心翼翼地走入房間內，原來這是一個祭壇，顯然剛剛有一群人在這裡聚會。正想要搜查一番，對面的門突然打開，第二支巡邏隊發現我們了，大家集中火力並且截斷他們的退路，以免又引來大群敵軍，不過戰鬥聲還是驚動了另一支巡邏隊，衆人背腹受敵頗爲狼狽，而且達飛還沒趕上來，戰力上一時不能調整過來，好不容易擊斃所有妖怪，才發覺大家都傷痕累累。

傑克提議，不如在此以逸代勞等候第四支巡邏隊送上門來，大家也趁此機會養精蓄銳包紮療傷。果然沒過多久，第四支巡邏隊追蹤而至，大夥鼓起勇氣，奮力衝殺，只見火光四射，硝煙四起，巫師群所派的豬頭狼身怪物



（ Wereboars ），紛紛被烤成香噴噴的佳餚，巫師群看苗頭不對，轉身做鳥獸散，不巧都被傑克、湯姆截斷退路，最後安琪上前補上一記冰雪風暴，原本熱烘烘的戰場又變成寒冷異常。

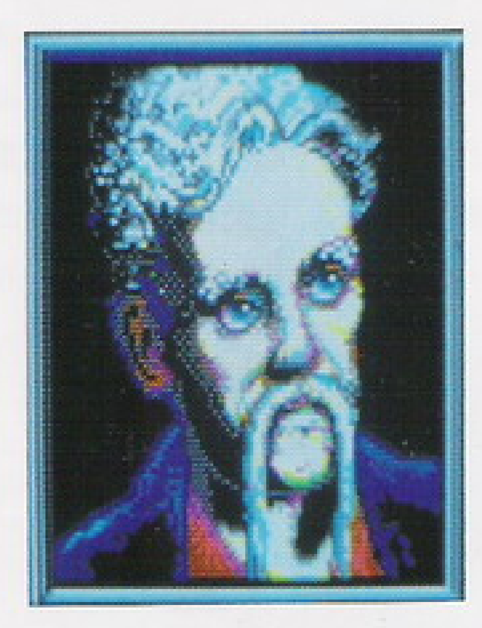
在四支巡邏隊被消滅後，周遭的空氣突然翻騰起來，然後不遠處便傳來僕役們的歡呼的叫聲，原來他們的魔法束縛已被解除，一個僕役代表上前來致謝：「謝謝你們解除我們身上的束縛，我們準備回去塞普魯斯重建家園。」大家對著一大群僕役點頭致意，我們把塞普魯斯的近況告訴他們，然後便匆匆地與僕役們道



# 幽靈騎士

別，於是他們從地道離開達加德堡。

再往前來到兩排營房前，似乎很久沒有人住了，大家分頭搜查，結果湯姆在右手邊第一座營房找到一顆破舊的護身符，背面雕刻著S.A.兩個字母的縮寫，珍妮疑道：「這該不會是喜巴‧阿斯蒙的護身符吧？！」事情似乎



有些眉目。自從在敏加堡差一點救出喜巴，從此再也沒有他的下落，至少這個護身符說明他曾經來過此地吧！再轉過一個迴廊，找到上樓的樓梯，大家的心情更加緊張，眼前不可知的強敵愈來愈近，想到這裏，大夥不由得將武器緊緊握住……

## 第2層

一上樓就遇上一大群守衛和上鐐的囚犯及部份守衛衝出來攻擊我們，其他守衛押著囚犯從西邊逃掉了，我們無心戀戰。將守衛擺平後，趕緊從後追蹤，一轉彎正好看到囚犯被拖著往南退去，然後便是一陣鐵鍊拉動的聲音，果然一走近才發現吊橋被拉起了，傑克咒罵著：「這群豬玀，有種就來和我一決雌雄！」珍妮道：「我們到右邊的房間找一找，或許有放下吊橋的開關。」

打開門，看到一大群吸血鬼站在窗邊，還好他們背對著我們，珍妮壓低聲音道：「大家偷偷溜過去，保持戰力。」於是一個接一個溜到對面的房間，珍妮輕輕地把門帶上，這個房間除了一個大的手桿安置在正中間外，別無他物，珍妮示意湯姆過去聽聽隔壁房間的動靜，過了好一會兒，都沒有聲音，顯然已離去。大夥圍著這支大手桿研究，或許這是放下吊橋的開關，於是傑克便用力扳起，果然聽到不遠處傳來鐵鍊的聲音，想必吊橋已放下。

出了房間，一過吊橋不久就追上這群守衛，為首的幾名正是惡名昭彰的幽靈騎士，是索斯手下的強將，只見一名幽靈騎士交

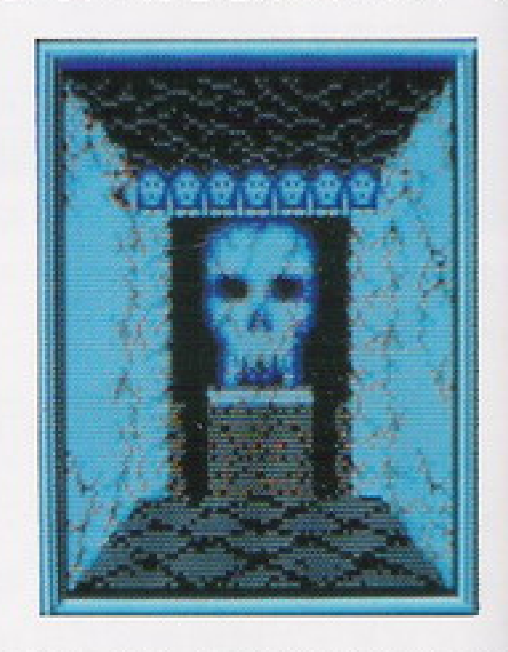


待手下的侍衛先行帶離部份囚犯，其餘的便通通圍了過來，我、湯姆還有傑克對上四名幽靈騎士，其餘的不死怪物很快便被珍妮及愛羅斯除掉了，這些號稱縱橫克萊恩的混世魔王果然有些本領。

我們三人陷於苦戰，還好珍妮、愛羅斯、安琪很快加入戰鬥，一場惡鬥於是展開。我們一方面耽心達飛的安危，一方面又怕敵人的援軍趕到，所以攻勢逐漸加强，此時傑克退到後排放冷箭攻擊，果然一個騎士倒地後，其餘的因慌亂，而紛紛露出破綻，很快地都被我們擺平。

大家趕緊上前將囚犯除去鐐銬，一問之下才知道，原來他們正是大牧師塔的牧師，來此是為了奪回Sturm Brightblade 的屍體，一個牧師哀求道：「我們知道離 Sturm 的屍體不遠了，請幫我們奪回好嗎？」我們欣然答應並說明此行的任務後，便趕緊追蹤下去。

又過了一座吊橋轉個彎來到一條長長的走道，走道的兩排房間正是以往囚禁犯人的地方，我想不如在此紮營休息一番，待養足精神再收拾惡貫滿盈的索斯。隔日，用過乾糧，我們又循路追蹤下去，繞過迴廊，又來到一條



長長的走道，兩旁的房間有重重衛兵守護，顯然有重要的人物在裡面，我們上前一陣猛攻，巫師群忙派出虎頭狼身（Weretigers）包圍我們，珍妮祭出閃電術，雷電之間，一整排侍衛應聲而倒，愛羅斯佈下殺人雲，讓傑克、湯姆和我從旁擊殺，安琪再補上冰錐術，不到一刻鐘，走道上已是屍首滿地。

大家分頭開啓四個房間，結果湯姆在左側廂房找到奄奄一息

# 完結篇

的喜巴，他半閉著眼睛，微微將頭抬高，他的嘴唇微張，痛苦地說著：「我的朋友們……你們是否拿到了全知棒？」我拿給他看，他很安慰地低下頭，「那麼我的痛苦就沒有白費。仔細聽著，我必須告訴你們……」他因痛苦而停了下來。「很久以前，我曾經爲索斯工作，而他派我去尋找全知棒。經過多年辛苦地尋找之後，我終於找到它。」

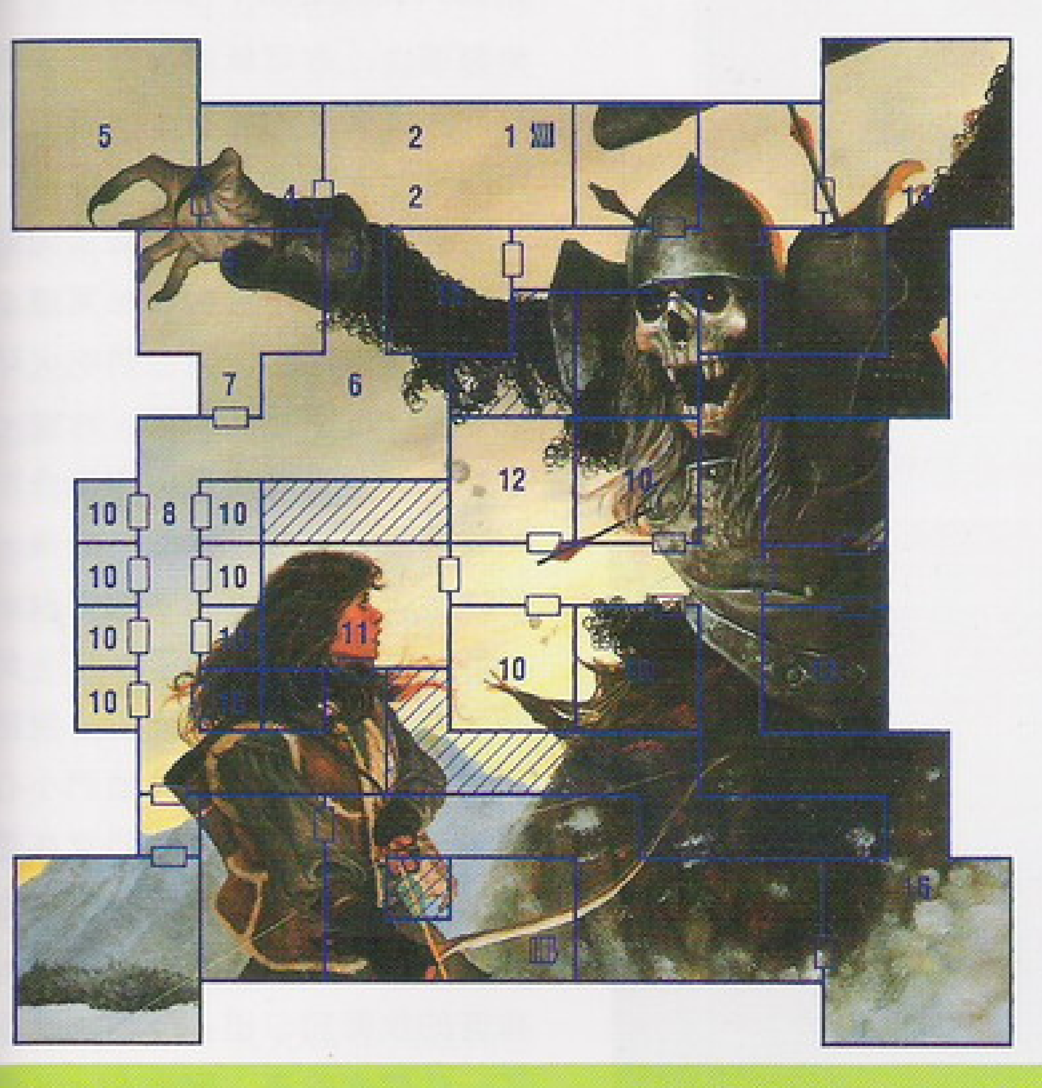
「當我接觸到全知棒，並且感受到它的力量之後，我知道我必須盡一切努力防止索斯得到它。我希望能找到一支強壯而誠實的探險隊可以讓我託付這根棒子……一個就像你們一樣的團體。」他的聲音漸漸地模糊，「如果沒被姬蒂拉（Kitiara）抓到，我早就逃跑了。這個女人很渴望權勢，並且爲了私心想得到全知棒。她很狡猾，可以使盡一切手段來得到她所想要的東西……要小心地應付她……」，他用最後的一點力氣說完後，眼睛安詳的閉上。我們準備將喜巴的屍體留給隨後跟上的大牧師塔的牧師處理，於是又趕緊追擊下去。

來到一個T字形路口，根據腳印判斷，囚犯是被拖往左手邊的方向；轉了兩個彎終於又遇見昨天被帶走的一群囚犯，而三、四個邪惡的巫師正在唸咒語，安琪見狀喊道：「衝啊！再晚就來不及了！」才向前沒兩步，咒語已唸完，部份的囚犯突然被變成老鼠，邪惡的巫師群大笑，珍妮怒不可抑，祭起延遲火球術，愛羅斯佈下臭雲，安琪左右兩手魔法飛彈，大夥痛下殺手，兩回合就解決了這群巫師。

另一些沒變成老鼠的囚犯原



▶……達加德堡第二層



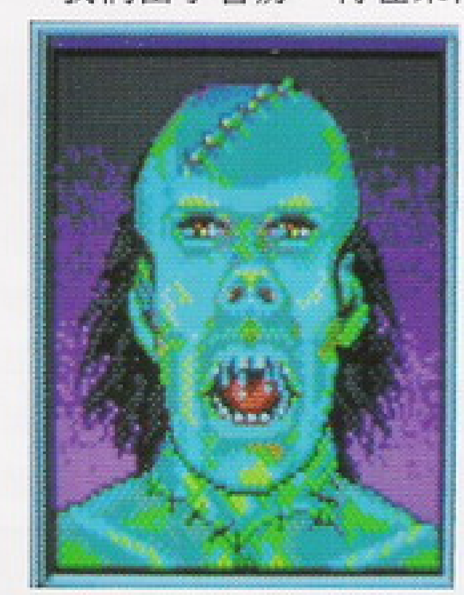

1. 上樓處。
2. 一群侍衛帶囚犯逃走。
3. 在5處拉動扳手，此處的吊橋才能放下。
4. 一群吸血鬼，可選擇戰鬥或偷溜過去。
5. 扳手開關。
6. 囚犯原來是大牧師塔的牧師，請求奪回 Sturm 的屍體。
7. 鐵異形把關。
8. 在9處拉動扳手，此處的吊橋才能放下。
9. 扳手開關。
10. 休息療傷之處。
11. 戰鬥。
12. 發現垂死的喜巴·阿斯蒙，他警告留意姬蒂拉，她是索斯的同路人。姬蒂拉想取得全知棒，因此拷問喜巴。喜巴還沒回答所有的問題前便已斷氣。
13. 先到14處再來此，可將部份塞普魯斯城民從老鼠變回人形。
14. 部份塞普魯斯城民被變成老鼠。
15. 一些武器，寶物，包括a Necklace of Missiles、a Potion of Extra Healing、a Wand of Lighting、Plate Mail＋4、a Red Mage Scroll。
16. 邪惡的巫師正試著將 Sturm 的屍體變成不死怪物，除伍搶回屍體可得到額外經驗點數。

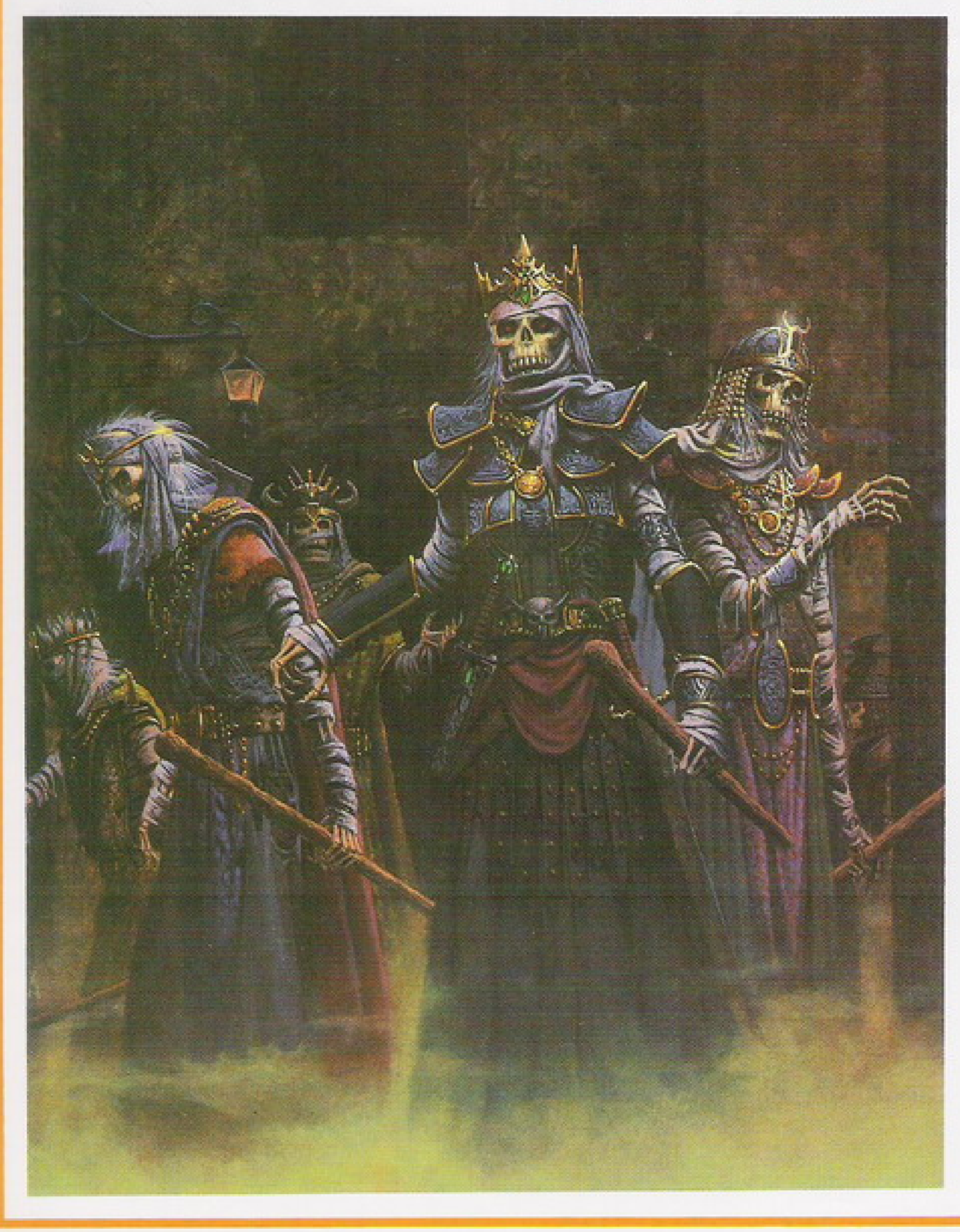


# 幽靈騎士

來是塞普魯斯的市民，我們又把在塞普魯斯城的情況說一次給他們聽，大家都爲塞普魯斯城得救而感到高興，一名老者說：「請想辦法將我們的伙伴變回人形。」雖然我們並沒有把握，但還是接受他們的請求。我們又回到 T 字路口，到東邊房間查看一番。這個房間不似其他房間，倒有些像魔法師的書房，書架上滿滿的都是卷軸、書籍，桌上有一本翻開的魔法書，其中有一大段咒文被圈起來。安琪好奇地唸了一遍，突然間，衆人都感受到空氣中有一股力量在傳動翻騰，接著，角落處的老鼠一陣尖叫，突然化成人形，原來這正是還原的法術，這些塞普魯斯的城民千謝萬謝後就奔出門外。

我們出了書房，轉往東南角





去，這裏是一座祭壇，卻見Sturm的屍體正放在祭壇上，周圍圍著唸著咒文的牧師，我們的出現立刻中斷了儀式，爲首的牧師慢慢地轉過身來注視我們，他生氣地罵道：「傻瓜！你們根本不是索斯的對手。」隨後一陣陰笑後說道：「反正 Sturm 不久就要爲我們而戰，或許你們的屍體也可以加入我們這個不死兵團。」湯姆怒道：「你這妖道，讓你嚐嚐我的＋ 4 寶劍的厲害。」說完長劍出鞘，一劍劈了過去。

傑克也沒閒著，頓時箭如雨下，敵人紛紛中箭，珍妮罵道：「對付這群妖怪，賞他們吃火球吧！」一下子又是風雪、冰錐，又是火球、雷電，這些作惡多端的牧師沒有一個逃掉的，最後一個牧師倒地後，傑克上前把Sturm的屍體從祭壇上抱了下來，此時大牧師塔的人也趕到了，便將屍體交還給他們，只見他們小心翼翼地將屍體包好，我們實在想不透爲何 Sturm 的屍體對他們來講好像很重要，正想上前詢問，爲首的牧師開口道：「你們完成了一件偉大的事；因爲 Sturm 曾是我們大牧師塔的英雄，他已經成爲我們宗教儀式中的象徵，如果他的屍體被邪惡的巫師所利用，後果眞不堪設想！」

我們也央求代爲將喜巴的屍體運回大牧師塔，並約定凱旋歸來後，一定先到大牧師塔做客，於是互道珍重後分道揚鑣。

我們往前又繞了兩個彎後，終於找到上樓的樓梯，此刻達飛還沒跟上來，只怕凶多吉少。

## 第 3 層

上了樓梯，眼前出現三個門，正在猶豫之時突然一陣低沈的

# 完結篇

聲音慢慢地傳來：「看著你們的前方，兩扇門是通往死亡之門，自己選擇吧！」傑克無奈地攤攤手說道：「又是擲銅板的時間。」結果我們選擇左邊的門，大家的心裡還是七上八下的，一打開門一陣強光出現，等眼睛可以適應時才發覺背後的門已經變成牆壁了。走沒多久又出現三道門，那股神祕的聲音又出現了：「你們又必須做選擇，小心點！錯誤的選擇是通往死亡的。」

這一次我們選擇中間的門，幸好上帝眷顧我們，眼前又是一陣強光，身後的門又變成牆壁了，走沒兩步，聲音又傳來：「你們實在太狗運了，竟然走了這麼遠還安然無恙，不過可以肯定的是，你們的死期將近。」然後一陣陰笑加上回音，讓人毛骨聳然。此時珍妮祭起「免受邪惡傷害」法術以安撫軍心。

「咦，那不是莉諾嗎？達飛呢？」湯姆望著不遠處有個人縮在腳落裡，大夥趕緊上前詢問，只見莉諾邊哭邊說：「我必須告訴你們……達飛先生和我離開你們後不久便被一群幽靈騎士包圍，他為了讓我能逃命而犧牲自已，我只能在遠處哭著，眼睜睜看他們將達飛的屍體帶走……我實在是太沒用了！」安琪上前安慰一番，接著她又說：「他們正在找我，你們務必要保護我，我一定會回報你們的。」

湯姆將莉諾扶起，眾人更加謹慎地往前進，我想達飛可能會被他們改造成不死怪物，這是對武士極大的褻瀆，想到不禁令人咬牙切齒。莉諾的確提供不少有用的訊息，她對祕門的所在瞭若指掌，並一一指出陷阱，使我們很順利地走了一大段路，眼前來到一條佈滿蜘蛛絲的走道，要撥開網還須點力氣，顯然是很久沒有人走過；愈往前，走道變得愈狹小，最後只容一人側身而行，又繞了兩個彎終於到了一個大廳，眾人早已灰頭土臉，稍加整頓一番，我們又繼續前進，莉諾提醒我們，大家須提高警覺。

前方不遠處就是索斯的前殿，殿前有兩尊鐵異形雕像，大家慢慢地接近，突然鐵異形的眼睛冒出黃光，陰沈沈地說道：「回頭吧！還不會太遲！」這類的恐嚇聽太多了，大家連理都懶得理，大步走過門去，赫然發現達飛站在面前，不對，應該是變成不死怪物的達飛，他的臉是青綠色

達加德堡第三層




1.三扇門中的兩扇通往死亡。
2.碰觸到會受傷。
3.虎頭狼身（Weretigers）怪物在此。
4.一通過此門，門立即變成牆壁。
5.莉諾在此等候隊伍。她說達飛已被殺死並且變成不死怪物。
6.危險的門，碰觸會受傷。
7.鐵異形警告隊伍勿進入。
8.達飛出現，已經變成不死怪物。
9.死胡同。
10.索斯在此。一場惡鬥包括鐵異形、幽靈騎士，第一次殺死索斯後，索斯會再復活，必須使用全知棒才能將索斯送到另一度空間去。莉諾是姬蒂拉的化身，因為從喜巴處得到錯誤的咒語，因此也被傳送到另一空間。全知棒最後爆炸，將隊伍送回大牧師塔。



# 幽靈騎士



的，他的口吻一如往昔，只是非常的冰冷，他說：「眞高興又遇上你們，加入我們的陣營吧！」邊說邊搖搖晃晃地張臂走來，隨之兩旁出現一些幽靈，只聽到古堡深處傳來陣陣的陰笑聲，門外的兩隻鐵異形隨之衝了進來。

愛羅斯警告別用火球術攻擊鐵異形，要知鐵異形不但不怕火，反而因火而恢復其生命力；不得已大家只得近身肉搏。面對曾經是老戰友的達飛，沒有人忍心下手，反而因此破綻連連，被達飛砍得傷痕累累。湯姆被達飛逼到牆角，安琪見狀捨了鐵異形凌空打出兩道魔法飛彈，珍妮從旁又補了兩道冰錐，終於讓達飛安息了。另一方面，兩隻鐵異形圍攻傑克，而我正被吸血鬼纏住，眼見傑克節節敗退，險象環生，卻無法上前解圍，還好珍妮適時趕過來，祭出「冰雪風暴」，鐵異形略受輕傷，湯姆上前長劍猛揮，除掉一名鐵異形，愛羅斯與我合力除掉不死怪物群之後，大夥圍剿另一隻鐵異形。

牠有巨大的身軀，雖然受傷戰鬥力仍十分凶狠，安琪和愛羅斯各施展冰錐術，我和湯姆猛攻其下盤，珍妮和傑克用投射武器，三管齊下，兩回合就擺平了。

我們檢視達飛的屍體，他的臉部安詳，就像沈睡一般，大家都爲達飛的死去頓足搥胸，珍妮召集大家說道：「索斯就在前面了，爲達飛復仇吧！」眾人幾乎是用衝的往前狂奔，過了兩道門，索斯就坐在他的寶座上，怪裏怪氣地說著：「你們已經通過我的小測驗了，我認爲你們有資格加入我的軍隊……咳咳……當然是在你們死後加入我的不死軍團。哈……哈…」不待我們回答，兩旁走出四個幽靈騎士，五隻鐵異形，我想這是我奧古騎士最重要的一場決鬥了。



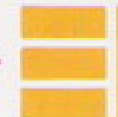
珍妮首先發難，一道冷冷的冰錐擊中一名幽靈騎士，鐵異形慢慢圍了過來，不待鐵異形近身，湯姆的弩箭如連珠砲一般分別射向五隻鐵異形，索斯凌空躍起一劍刺向愛羅斯，愛羅斯兩人都略受輕傷，我和珍妮力戰幽靈騎士，傑克和安琪對付鐵異形，湯姆頻放冷箭，珍妮的火球術足以對抗幽靈騎士，我便與愛羅斯合力對抗索斯，但是另一邊的鐵異形實在太强了，傑克招架乏力，手臂鮮血如注，又同時被兩隻鐵異形擊中，終於不支倒地，安琪見狀且打且退，兩手的魔法飛彈擋不住五路進攻，隨時都可能斃命，才一會兒的光景我們已呈劣勢。

珍妮再擲出延遲火球迅速收拾幽靈騎士，急忙轉過來幫忙安琪，一陣冰雪風暴解決了兩隻鐵異形，負擔一下子減輕了，而我與愛羅斯夾攻索斯，我的想法先穩住戰況，待珍妮他們擺平鐵異形後再來圍剿索斯，索斯大概看穿了我的計謀，劍招一換，一陣强打猛攻，我與愛羅斯只得守住門戶咬著牙抵擋等候珍妮過來助陣，不久另一隻鐵異形被湯姆解決了，傑克與珍妮殺掉最後一隻鐵異形，大家趕緊圍向索斯。



索斯困獸猶鬥，一味猛攻愛羅斯，愛羅斯閃避不及，慘死在索斯的劍下。眾人氣憤塡膺，珍妮及安琪擊出最後兩道冰錐，湯姆換了一把長劍和我配合，全力猛攻上下盤，四人夾擊，四劍齊出，索斯立刻血濺五步。大夥正想醫治傑克，倒地的索斯又重新慢慢活動起來，珍妮從背囊拿出全知棒奮力擲過去，一陣强大漩渦出現，將索斯吸進去，索斯痛苦地望著牆角的莉諾大喊：「姬蒂拉救我……」還沒說完，漩渦和索斯一起消失了，莉諾突然衝上前來撿起全知棒，湯姆趕緊上前阻止，不料她的力氣大得驚人，完全不像原來瘦弱的婦人，她喊著：「你面對的是姬蒂拉，不是什麼二流角色。」然後更尖銳

# 完結篇



地喊著：「放開全知棒，我看在你們替我除去索斯的份上，放你們一條生路。」

一腳將湯姆踢翻過去，然後握著全知棒口中喃喃地唸著咒語，突然她的臉變得驚慌異常，大漩渦又形成，立刻將她吸進去，只聽到她消失前最後一句話：「可惡的喜巴，他竟然教我錯誤的咒語……」一切來得那麼出人意料，我們哀傷兩名隊友的犧牲，又對眼前不可思議的景象嚇得目瞪口呆，久久不能自己。突然大漩渦又出現，一陣狂風、亮光，大家也在漩渦中旋轉，不久風停了，亮光也消失了，四周的景物似曾相識，安琪說：「這不是大牧師塔嗎？」不遠處的一名騎士見到我們突然出現，趕緊召來牧師們，一位老者走了出來，見到我們高興地大喊：「我們的英雄回來了！」「來！快跟我們到騎士會議廳。」

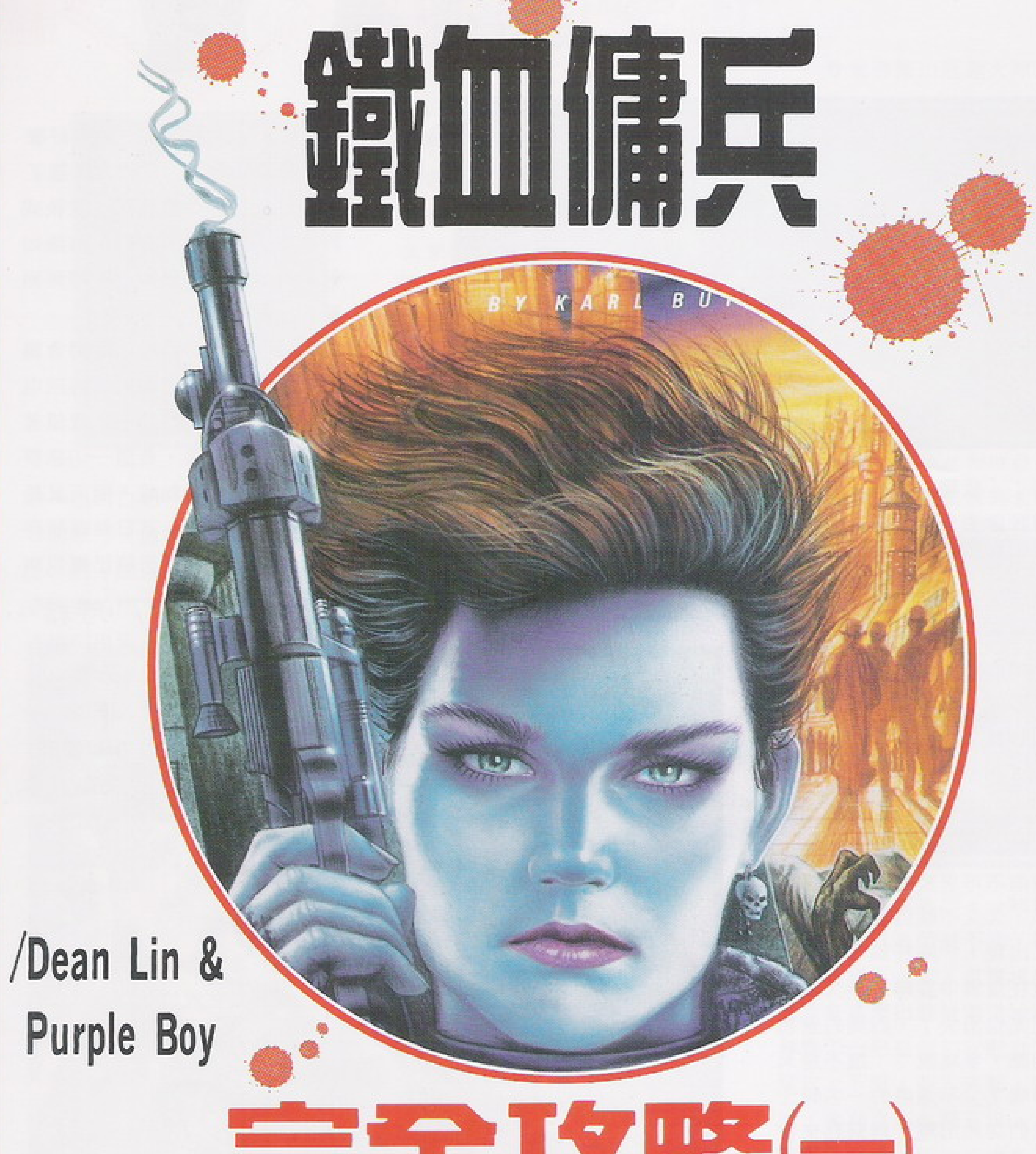
我們尾隨他來到會議廳，正在進行的會議因此打斷，在場的騎士和大牧師團紛紛起立致敬，我代表眾人約略描述任務的經過，在場的人員不時拍手叫好，我一方面興奮一方面悲傷，興奮的是克萊風從此太平，悲傷的是失去甘苦與共的伙伴。大牧師長見我神情不定，上前說道：「我們很感謝找回 Sturm 的屍體，我僅代表索蘭尼克騎士向你們致最高的敬意。」大家又是一陣叫好聲，他接著又說：「你們太辛苦了，好好地在此休息幾天，往後或許經商，或許再去旅行，無論如何，總希望這是最後一次聽到幽靈騎士的名字了。」

我們一起回禮後，離開會議廳，準備在此盤桓幾天，再回屯墾區。回到旅館的路上，我望著紅得似火的夕陽，希望一切惡夢都隨日落而消逝無蹤，明天又是一個嶄新的開始。落日餘暉照得滿天通紅，而我的思緒已飄到南方的月之海了……

/ 诗績…



# 鐵血傭兵




/Dean Lin & Purple Boy

# 完全攻略(一)

## 新手篇

Hi！各位星際傭兵們近來可好！我是 Jones ，自從上次意外事件至今已一個月有餘了，身強體壯的我早已再次開始我的傭兵生活了，在四大星系八大行星中飛來飛去的滋味可眞好！你呢？是否還賴在病床上休息？少裝了，快給我裝備完成好，咱們準備出發了！

「鐵血傭兵」是一個重量級的未來太空 RPG ，雖然沒有華麗的畫面和悠揚的背景音樂，但故事內容卻遠勝過AD&D系列，甚至有凌駕Ultima系列的趨勢，此外有許多小地方可以看出製作者的巧思，比如在酒吧中，魚缸裡的魚會游來游去，靈活而有趣的作戰方式，及多重選擇式的對話系統……等，使人不得不承認這是一個可愛的 RPG ，值得一玩，不過可惜的是中文說明書有些不詳盡，所以遊戲一開始常爲了些簡單的問題而卡住了，爲了避免R-PG同好爲此而將其束之高閣，所以特別把自己和友人 Lucifer 曾遇到的困擾及解決之道提出，並報告出自己的心得！！




## Money

傭兵們每天刀光劍影的生活爲是什麼？無非就是個「＄」字。賺了錢就可以買更好的武器防具，醇酒美人（應該說是俊男，因爲主角都是女的）也不招自來，不亦樂乎？所以要多賺錢，賺錢的方法其實也不多，無非是走私、出任務、和做生意。

做生意可就簡單了，逢高賣出遇低買入是誰都知道的，不過要先搞清楚商店才行啊！附表一有所有的商店之名稱、簡寫、位置，供大家參考，以後對商店就一律以簡寫來稱呼了！

走私你試過沒？一般級的還好，要是你自不量力的一下子就接下到戰區的私貨，那恐怕就只好在此和你Say Goodbye了，要知道金錢誠可貴生命價更高，姊妹們啊！三思而後行吧！

當然啦，既然是傭兵就免不了要出任務，一般而言，這也是遊戲最重要的部份，所以接到老闆的召喚時，快快回去吧！記著，在你到達第五級前不要出任務，否則……。


表一：商店表

| 名稱 | 簡稱 | 行星 | 位置 |
|---|---|---|---|
| Starkiller Commpany Store | SCS | Holbrook | Starkiller HO |
| Mayhem Unltd. | MU | Mastassini | Spaceport Malibu |
| Arms Emporium | AE | Ariel | Spire Hoverdock |
| Imported Arms | IA | Ariel | Spire Ciric Pank |
| Weapon World | WW | Tikorr | Tikorr Lounge |
| Used Weapons | UW | Tikorr | Tikorr Club |
| Meridian Store | MS | Ciberan | Meridian City |
| Rouyn Store | RS | Rouyn | Rouyn Mining Colony |
| Trading Center | TC | Varon | Glumpon |




### ● 武器：

既然是傭兵就免不了戰鬥，既然要戰鬥當然要用到武器了，基本上武器分三大類：AML、防具、兵器。

AML 即Automated Medical Lining的縮寫，說明書中自動醫療系統表中的「恢復生命點數」應改爲「治癒速度」才對，至於販售地點請參考表二。

表二：AML表

| 種類 | 販售處 |
|---|---|
| Issue | SCS MU |
| Extended | MS |
| Rush | 買不到 |

防具是你的第三生命（AML才是第二），因爲遊戲中敵我人數比常高達7：1，所以優良的防具是必要的，否則你來不及跑就掛了，不過眞正好的防具都是非賣品，不容易到手，好好張大眼睛吧！（參考表三）

表三：防具表

| 種類 | 販售處 |
|---|---|
| Body Armor | AE UW WW |
| Flak Vest | RS WW |
| Kevlar Suit | 買不到 |
| Battle Armor | 買不到 |
| Glide Shield | 買不到 |
| Grav Blocker | 買不到 |

兵器者，傭兵之利器也，出第一個任務之前至少要配備SL20 Sniper才行，以免死在太空中，最好還是辛苦點買幾把M23-30AR來玩玩比較可靠。（表四）

### ● 太空戰：

沒啥好說的，一陣光束一把飛彈轟的對方稀巴爛就好了，可惜說來容易做來難，除非你自信心十足，否則還是多用用欺敵系統吧，老命重要喔！



### 戰術：

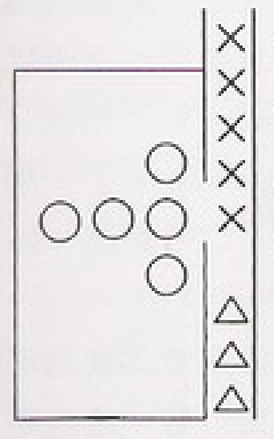
遊戲中大多的戰鬥都發生在地面或船艙中，所以一定要多多練習，在機械人迷宮中你可以學到很多，以下是我個人的一點心得：

一、山不轉路轉：遠遠看到一大群敵人向你衝過來時最好別攖其鋒，否則就是自討苦吃，儘可能選敵人最少的路走，尤其是彈藥不足卻身陷險地時。

二、守著大門守著你：敵人的出現多半是成群結隊的，此刻




若守在走廊上和對方硬幹那可呆的可以找零了，最好如圖一，找個門守著，如此雙方就是二對三的局面了，不過中間那個要常換才行。



×：敵人
○：理想位置
△：找死位置
圖一

三轉角不是我的家：切忌守在十字路口，因為敵人會自動追蹤，若停在十字路口，到時就四面楚歌了。

四活水長流：千萬保持本身的活動性，不要被困在一個小小的空間，否則敵人很快就圍上來了，到時就準備被公幹了！

五時間就是生命：和對方對壘一陣後趕緊來個大撤軍，休息一番，等生命力回復了，敵人也慢吞吞的爬到，再好好拚一陣吧！

表四：兵器表

| 名　　稱 | 販　售　處 | 彈　藥　販　售　處 |
| --- | --- | --- |
| Stiletto | WW | No |
| Stub　Club | TC | No |
| Derrin　XL10 | RS | RS　UW |
| Dower　Fist | RS　MU | No |
| Sonic　Mace | IA | No |
| Gyro　Pike | MS　TC | No |
| Auto　Magnum | MU | MU　UW |
| Grav　Blade | IA | No |
| Spike　Caster | TC | SCS　MS　UW |
| Edge　Spinner | SCS | No |
| SL20　Spinner | SCS　WW | WW　TC |
| Electron　Blade | AE | AE　UW |
| SMG-70X | MS | MS　UW　TC |
| M Ⅲ　Laser | 買不到 | SCS　MS　MU |
| Slug　Thrower | IA | IA　MU |
| M23-30AR | TC | SCS　UW　WW　TC |
| JW2　Blaster | 買不到 | SCS　MS　MU |
| Grav　Gun | AE | AE　WW　RS |
| Comp　Blaster | 買不到 | SCS　RS |
| Grav　Disrupton | 買不到 | IA　UW |
| Blast　Rifle | 買不到 | SCS　RS |
| Thermo　Caster | 買不到 | SCS |
| Radiation　Grenade | TC | No |

※標註No者表示此兵器無需彈藥

## 初期冒險：

一開始，身上只有寥寥一千元，付小費都不夠，更別提買辦裝備了，只好先到二樓的酒吧逛逛，酒吧右半邊有兩台太空輪盤，上限分別為50和 250 ，要嘛不玩，要玩就玩大的，當然選 250 元那台了，多試幾次後發現選「 3 」時容易贏，而且每次第一把一定是 3 ，帥啊！

旁邊坐了個女人，看來一臉酷樣，有個性！符合我星際之狼的標準，和她談談天吧。一陣天南地北之後她竟然願意加入我的隊伍，一定是被我不卑不亢的言談和高雅大方的舉止所吸引，啊！我果然是帥哥！

回到輪盤再玩幾把，贏得荷包滿滿的再到商店去，把每個人的兵器都換成 Auto　Magnum，再買35個 AMAG　Clip　把每一個空間填滿，這才殺入機械人迷宮。

機械人迷宮初次入場 300 元，若殺到超過第二層後，再來則是 600 元、第三層1200元、第四層2400元，所以把彈藥帶滿，一次殺個夠，每層的旗子價格不同，第四層最高，第三層也不錯－－480 元，一、二層則不值一提，在第三層殺完之後別下第四層，否則包你有進無出，現在你還不夠格下去。就在第三層按 [F10] 之後，所有的機械人、旗子又出現了，好好練功 & 賺錢吧！

在迷宮中打架固然好玩，可是畢竟是不務正業，到了第 5 級後就去接走私的任務吧！接下送往Tikorr星代價5000元的私貨後，帶著愉快的心情出發，順便練一練操作方式。到達目的地後可別急著走，順道前往兩個城市看看吧！嗯，運氣不錯，又招到一個程式天才，而且買到了 SLLO Sniper，以後安全多了。Ciber-






an星系正內戰中，不宜前往，不過一想到M23-30AR和AML Extended 就令人心癢，為了取得更強的武器還是冒個險吧！不過出發前先準備個一、二萬元是必要的，J-21C 的維修費就要一萬以上了（遇到別的船先逃再說！），採購也要錢。別在這買M23 Clip，回到 SCS 買只要72元，差很多啊！！

現在算是準備完成了，接下來要回到第四層或接下第一個任務就看你了。（還是到第四層玩玩好。）

### 其它：

1.說明書中有「當你回到船上時，傭兵自動離去」云云，是錯誤的，實際上傭兵不但未離去而且還死賴在船上不肯走，若要他和你一起下船請依手冊說明書第50頁的方法更改其任務即可。

2.這個遊戲單以鍵盤或Mouse來操作都不好，最好兩個一起用，此外，登陸艇的升降高度似乎只能以 Mouse 操作的樣子。

3.NPC 的特別能力強化很重要，比如在Tikorr找到的軟體高手，就要帶到迷宮修練一下，一開始先加 3-4 點Firearms，以後就只加 Programming 即可，加夠了就丟回船上，專責軟體。至於地面上冒險的人要強化 Agility、Fitness、Tactics、Demolitions、Special weapons 等能力，Firearms也要有 6、7 點才好。

## 出征

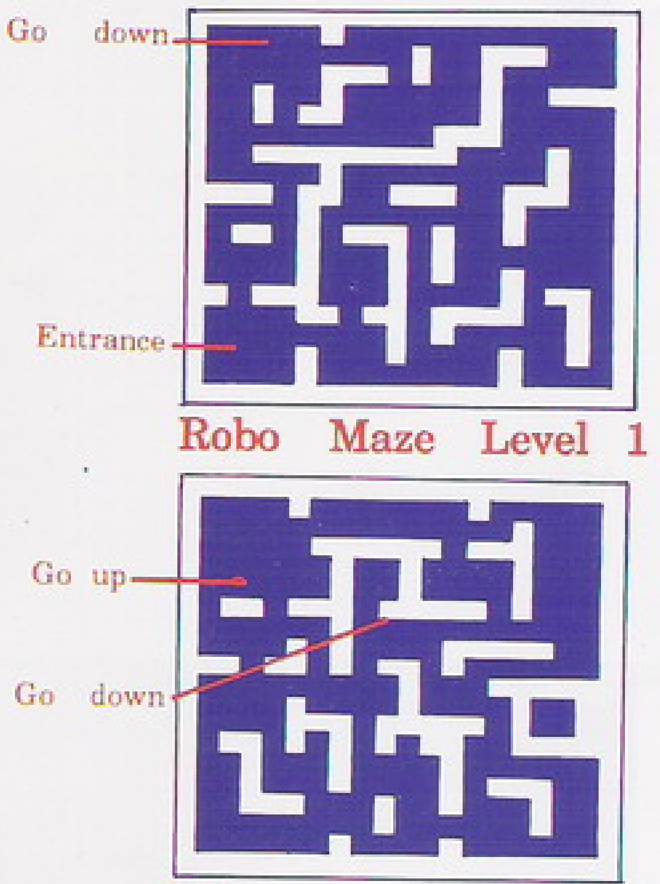
我是NOVA，雖然事情已經過了六個多月，但那次星際意外的




陰影，還殘留在我的心中，雖然Gerard又給了我一艘新的太空船，但我的船員只剩下A'kri Janr，想一想兩個人能做什麼事呢？現在首要之務就是多找些船員來充實S.M.G.(Starkiller ercenary Group)的實力。首先我們來到了Mastassini星系的Mastassini 星球，看到了星球上唯一熱鬧的地方Spaceport Malibu，於是我們進入了市區，在市區有物品店、機器人迷宮、酒吧，在這個紛亂的時代之中，酒吧是一個最容易找到人和情報的地方，因此，我們先去酒吧瞧瞧。

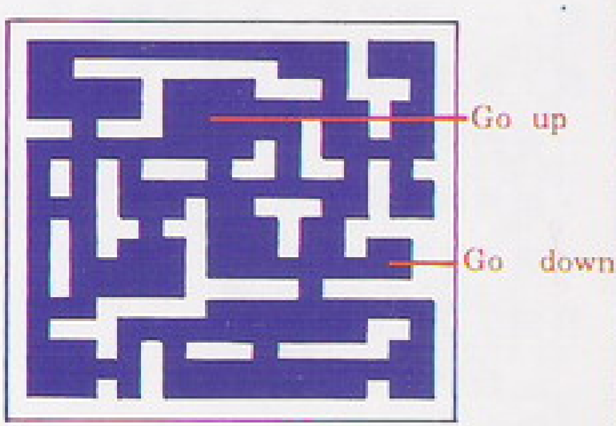
在酒吧的一角我們發現有一個人獨自的在那喝酒，於是我們上前和她交談，由於我們正值缺人之際，因此在一陣寒暄問候之後就問她：「哪裡可以找到一個好的Gunner？」想不到她說遠在天邊，近在眼前，一時間百感交集，還真幸運一下就找到了一個隊員，於是我們問她願不願意加入S.M.G.她居然毫不考慮的答應了，她告訴我們她叫 Alexandra Ace Elcator ，有了她的加入後S.M.G.的實力又向前邁進了一大步。由於上次的意外之後，腦部些受損，因此一些技能都忘了有，於是我們決定去機器人迷宮訓練一下，但是在進迷宮之前我們

機器人訓練中心地圖

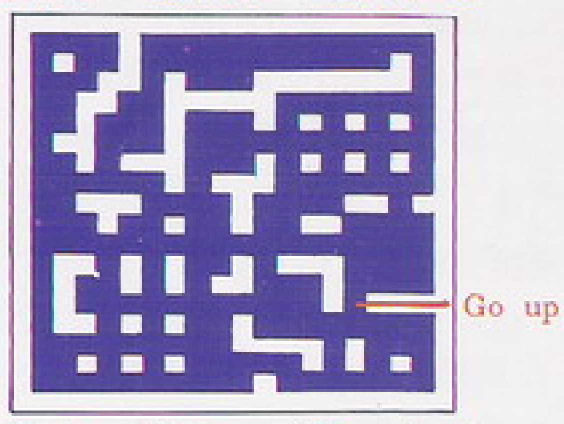


Robo Maze Level 1

Robo Maze Level 2



Robo Maze Level 3



Robo Maze Level 4






先去補充彈藥，不然到時在迷宮彈盡糧絕，那可就是叫天天不應，叫地地不靈了。

在迷宮中我們一路勢如破竹的到了第四層，可是走遍了第四層就是沒有找到第五層的入口，想必是沒有第五層，因此拿著在地上撿的金銀銅棋，高興的上了樓，一上樓笑容全失，怎麼會這樣？機器人全都復活了，經過了一番的激戰之後，終於出了迷宮，雖然險象環生但是等級和技能也進步了不少，稍作休息後我們展開了正式的旅程。

我們在Mastassini星系晃了一下，過了一會兒，收到了Kendall的電訊，要我們馬上去見他，我們趕到Holbrook進了Kendall的辦公室後，看他一個人坐在門後，背對著我們，於是我摺紙飛機丟向他，他被嚇到憤而轉身，但一看到了我們，臉色轉柔說：「原來是妳，新的船用得還習慣吧！」

「還好，馬馬虎虎啦！對了有什麼事嗎？」

Kendall ：「我們收到消息，在 Ciberan 有艘太空船被劫了，希望妳們能去看看，並且帶回一些證據回來，記住！不要破壞證據。」

「可以得到多少錢？」

Dendall ：「五千元，Nova 我之所以會找妳來做，是希望妳能重新振作，妳有找到別的船員嗎？」

「有，找到了一個炮手。」

Kendall ：「拜託！多帶些證據，OK？」

話談完之後大夥兒離開了辦公室，準備前往 Ciberan ，在途中經過 Ariel 星系，想不到居然有人想打劫我們，在大家投票表決之後，一致決定消滅這些敗類，經過了昏天暗地的大戰之後，終於把那群敗類給消滅，但我們損失也頗爲慘重，因此先去Ariel星球休息一下，以便以後的路途。

在短暫的休息之後，我們向 Ciberan 星系逛了一下，卻一直找不到那艘太空船，但是發現一艘很奇怪的船，一動也不動，左想右想不太對勁，所以登船去查看一下，想不到一上船就遭受猛烈的攻擊， Ace 首先拔槍還擊，這船上的人還眞不好惹，所幸我們在機器人迷宮經過嚴密的訓練，可是越打越不對，這些人的火力和技能並不是像一般劫機者那麼簡單，反倒是像一支小軍隊。

經過了艱苦的戰鬥，最後來到了右上角的一個房間，可是此房間只可以一個人進去，想了一下，決定自己進去，結果裡面的人二話不說就開槍射擊，此人還眞不是普通的厲害，在驚濤駭浪中險勝，但自己也受了不輕的傷，所幸也沒什麼敵人了。在地上拿到了 Hijock Head做爲證據，然後就回到 Kendall 那去拿5000元，有了這5000元加上我們在星際間走私所賺的錢，我們去每個星球的商店，用身上所有的錢，買了所能買到最好的武器以便以後的冒險。

過了不久，又接到了Kendall的電訊，我們打開後燃器，快速回去找 Kendall ，Kendall ：「我有兩個任務給妳，一個大的，一個小的。」

「大任務是什麼？」

Kendall ：「我先告訴你小任務，High Lanta Fragmentarialist 想要你去綁架 High Lanta Dispossessionalist。」

「你知道 Lanta 的 High Disp 在那裡嗎？」

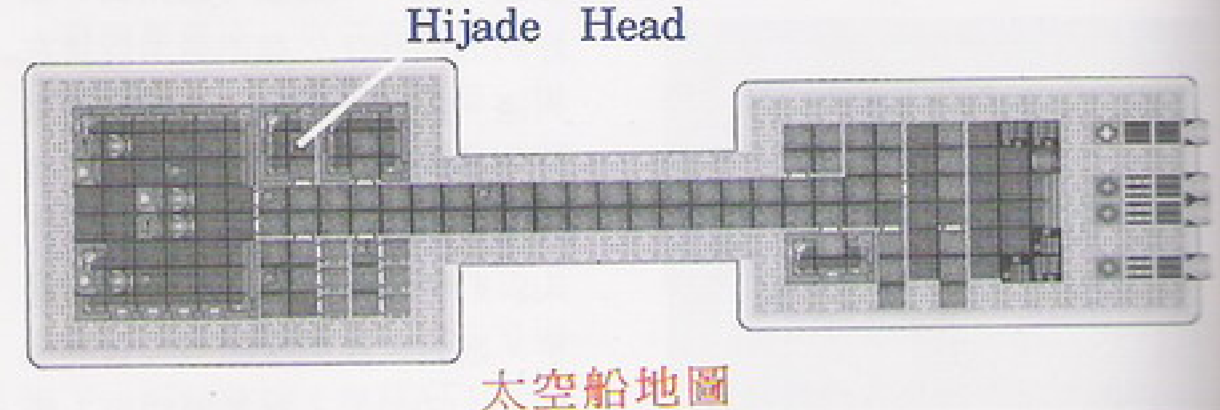
Kendall ：「不知道，不過可能會在 Varon 。」

「OK！那大任務又是什麼？」

Kendall ：「阻止 Ariel 侵略 Ciberan 。」

「什麼？難怪劫船者要劫船



太空船地圖

# ★四大星系圖





，分明是想把太空交通阻斷。K-endall，我該如何做？」

Kendall ：「你可以先去找在Ciberan中Meridian City的Max Sebastion ; Sebastion給我一張Card，當妳要去見他時，妳會需要它的。」

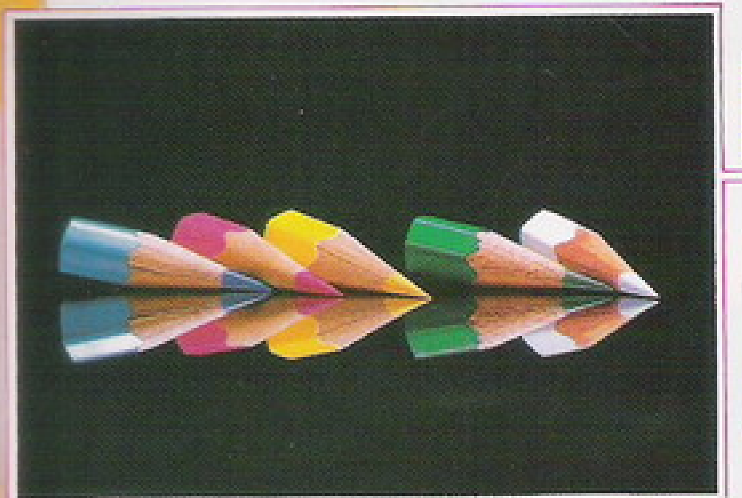
「那快拿給我啊！」

Kendall ：「哦！不在我這兒，我把它交給 Janai 了，她是一個很好的工程師，妳會需要她的，她在通訊室裡。對了，此次的任務是比較大些，我想妳可能要一些人手，介紹你一個人，他名叫 Rodqers ，他住在Holbrook（0429，0270），妳可以去找他。」

「OK！Thanks。」出了辦公室後我就去了通訊室找 Janai 拿了Card並要求她加入，她馬上就答應了。

我們回到太空船後，決定去找 Rodgers ，到了他的住處後，發現有好多的魚喔！想必Rodgers一定很喜歡魚，在和他寒暄後，談到了要他加入我們，結果他說有件事未完成，那就是他還有一種魚未蒐集到，我想如果可以把魚抓給他，他一定會加入我們的。在他家拿了水壺去抓魚，結果東找西找終於在Mastassini找到了，在酒吧的水族箱旁我們偷偷的拿了一條魚去給 Rodgers ，他看了之後很高興，馬上就答應跟我們一起去爲未來而努力。

*待續・・・*



聯合報導

# 駐校代表

## 引 1 言

自從軟體世界雜誌第20期發佈徵求駐校代表的消息以來，軟體世界接獲全國各學校多位同學寄來的應徵函，經過考核後產生的駐校代表名單已正式列刊於第33期軟體世界雜誌中，這段期間裡，駐校代表們利用閒暇時間在這塊電腦休閒軟體的園地中默默耕耘、盡忠職守，提出多項建言與心得報告，而這些報告也都經由服務課呈報公司轉達予各相關單位，作爲製作上的參考。有鑑於駐校代表所提的建言多與軟體製作及雜誌製作相關，特於年初邀請各相關單位負責人與駐校代表們以聯誼方式進行雙向面對面的溝通，包括企宣課課長魏永平、開發課課長王美玲、電腦遊戲世界中文版總編涂昌隆及軟體世界雜誌總編李初陽，智冠科技對駐校代表及玩家讀者的重視程度由此可見一斑。

## 行前 2 會議

時間：81年元月4日9:00 AM
地點：智冠科技服務課

會議中服務課文課長準備了駐校代表的聯誼會流程表、意見反應表及得獎事蹟等多項書面資料爲與會的人員提出注意事項，與會者經過一陣溝通後，由於文課長1/4、1/5兩日因事不克前往，聯誼會交由企宣課謝明娟主持，1/12交由文課長主持。

## 餐會 3 交誼

由於駐校代表長久以來都是以書信跟軟體世界共商大事，彼此都未曾謀面，所以僅借此次聯誼會，讓諸位有志一同之士共聚一堂，互訴心中大志。

在用餐之際，一邊欣賞新遊戲介紹，一邊欣賞軟體世界公司內幕報導，此乃公司內部組織第一次曝光，包括開發課、雜誌課、生產課……大家看得津津有味，感覺上距離也拉得更近了。

### 駐校代表聯誼會流程

報到
用餐（新片介紹錄影帶）
公司簡介（影片介紹揭開軟體世界製作黑盒子）
國內外雜誌及GAME之製作動態
績優駐校代表頒獎及感言
下學期駐校代表工作事項討論
摸彩
珍重再見

### 三區駐校代表聯誼會時間表

| 日　　期 | 時　　間 | 地　　點 | 主持人 |
|---|---|---|---|
| 元月4日 | 5:00 PM | 台中　耕讀園 | 謝明娟 |
| 元月5日 | 11:50 AM | 台北　大世紀戲院地下樓青苑茶坊 | 謝明娟 |
| 元月12日 | 11:20 AM | 高雄　積禪藝術中心 | 文桂梅 |



# 導報合聯

# 聯誼會

採訪 李旭

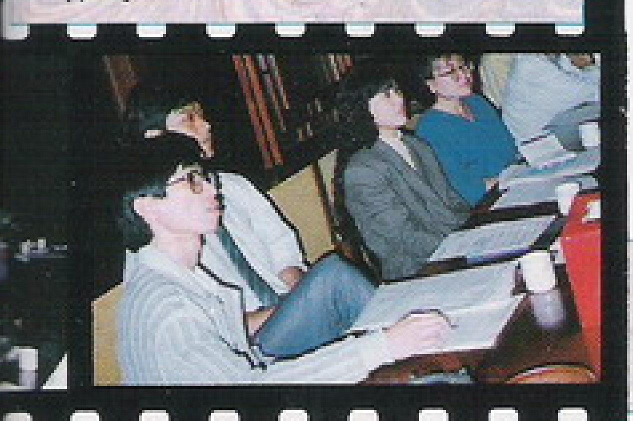


## 有關 4 軟體

多位駐校代表提及爲何國外遊戲出片後，卻遲遲未能在國內上市等有關軟體出片之事項，以下是開發課王課長的回答：

原因可分爲兩點：

1. 製作上－舉例來說，如果我們有六個人，我們不是以六個人來做六個GAME，而是集中大家的力量完成一個，之後再繼續下一個，也就是說，消費者是以單一一個遊戲來看，**納粹飛行秘史**爲何不出？**空中英雄長空會戰**幾時出？**異域之門**呢？**魔法門III**呢？事實上，這一個個遊戲就個別來說，都需要相當的製作時間，我們代理三十幾家公司，手上同時擁有的好遊戲並不在少數，但是出品一定要有計劃的，製作也需要時間，因此，有勞大家久等了。
2. 品質上－現在的遊戲市場早已不是兩三年前的情形了，在台灣的幾家遊戲廠商莫不走上代理或自製軟體的經營方向，有鑑於此，**軟體世界**要想在市場屹立不搖，勢必要在品質方面更上一層樓，事實上，這也是我們一直努力的方向，但是好的產品是需要更多的時間來製作的。



## 有關 5 雜誌

就公司出片之速度，雜誌以有限篇幅之月刊方式出刊及目前軟體程式日趨龐大精緻之情況而言，**軟體世界雜誌**以連載方式推出攻略是目前較爲可行之作法，實際上，有關攻略單行本之製作，基於多項因素之考慮，目前仍在研擬階段；而建議於雜誌一次刊完某一遊戲攻略或減少劇情篇幅之快速攻略亦爲**軟體世界雜誌**編輯部所接受，爲因應讀者之需求，編輯部自下期起在各專欄的篇幅比例上將略作調整，以符合讀者之需求。不過爲了不使玩家因依賴按圖索驥的快速攻略而剝奪了玩GAME的樂趣，我們仍然建議玩家能從GAME中的各項訊息體會整個遊戲的精髓，而不是一陣廝殺、任務完成後，卻無法體會休閒軟體的內涵與樂趣。

至於將曾在**軟體世界雜誌**上刊登過的一些程式，收錄於同一磁片上之方式，則將交由公司相關部門審議。而眾所關心的「群英會審－遊戲定星等」專欄目前雖已關閉，但並不無以其他方式重現，爲讀者做遊戲評析的可能。評論遊戲並無所謂客觀或不客觀的說法，每個遊戲的强弱好壞實是因人主觀上的認定而有差異，**軟體世界雜誌**不願對遊戲採主觀上的設定而影響玩家挑選遊戲之意向。

而對電腦遊戲世界雜誌中文版與英文版內容上的差異，則是考慮國外軟體未必全部在國內發行，因此在中文版雜誌內加入一些符合國人需求的文章並未全部依英文版之內容翻譯，此舉已獲美國 COMPUTER GAMING WORLD 雜誌之授權與認可。

## 頒 6 獎

智冠科技感謝各區駐校代表們的辛勞，因此以評比方式選出三區績優駐校代表予以獎勵，藉著微薄獎金、獎狀、獎牌表達智冠科技心中無限的感激，也希望各位駐校代表繼續和我們一起努力，智冠科技少不了您。

### 三區駐校代表得獎名單

| 北區 | 中區 | 南區 |
| --- | --- | --- |
| 第一名：黃振倫 | 第一名：黃子豪 | 第一名：林金鋒 |
| 第二名：蘇文彬 | 第二名：吳志遠 | 第二名：蔡曉煒 |
| 第三名：林義傑 | 第三名：林智偉 | 第三名：謝國風 |
| 績優獎 | 績優獎 | 績優獎 |
| 呂建華、郭恩堯 | 張忠賢、郭維宗 | 趙恭良、黃柏翔 |
| 李錫哲、梁朝安 | 鄭向晴、張嘉宏 | 陳英仁、鄭興國 |
| 米慶雲 | 蔡昀倫 | 何仲生 |

## 結 7 語

三區駐校代表聯誼會雖暫告落幕，然而智冠科技爲求製作發行更受玩家、讀者喜愛的軟體及雜誌內容，仍希望各位踴躍來信建言。

# 警察故事3

/張以全&
馬爾寇溫

# 完全攻略(一)

玩過警察故事的人都知道，我－Sonny Bonds的故事，是發生在一個叫Lytton的小城市。在PQⅠ及PQⅡ裡，我是一名剛從警校畢業的小伙子，在短短的時間內，就升上了警官，被稱爲警界的奇葩！我的故事也是耳熟能詳－在1987年，我以過人的智慧，將Lytton的大毒梟Jessie Bains繩之以法。人算不如天算，他竟在1989年，越獄出來！當時，我因爲負責這件案子，結識現在我美麗的妻子，就因爲她是我的未婚妻，所以被Bains抓去，用來威脅我。終究邪不勝正，Bains被我一槍打死，救出我的未婚妻。

在此之後，我升爲警官（Sargent），並且和Marie在市郊買了一棟房子。在我倆度完蜜月之後，Marie在Plam Mall（購物中心）找到一份工作，而我在訓練中心接受警官課程訓練。現在，是我復職的一刻。

## 第一天

站在警局二樓，警官辦公室就在左手第一間。走到裡面，看到書桌上的公文箱中有一張紙，拿起來看看，原來是交警組組長請我去和一位女警Pat Morales談談。因爲她曾經在一次勤務中，出言不遜，招致民眾抗議，請我和她談一談，了解事情的經過並將答覆放在他的桌上即可。

走出辦公室轉往簡報室（在另一畫面敞開的門），許多的警員在這裡等侯下午簡報，找到Morales之後，便請她在簡報後到

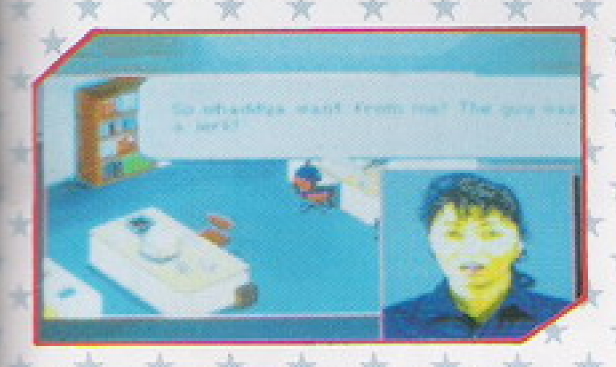



我辦公室談談。接著我拿起講桌旁的簡報表，開始下午的簡報……在簡報結束後，我便回到辦公室。

# 警察故事 3




Morales 早已在辦公室裡等我了，我仔細的詢問事情的經過，於是東扯西扯一番。我覺得Morales的態度不太友善，於是在



Morales 走了之後，我給組長一個答覆（選擇由左邊數起第三個選項），便把它放在組長的桌上。這時又看到公文箱中有一張公文，拿起來一看，原來是電腦卡的申請表。現在的辦公室電腦化，Lytton警局亦不例外，於是我到三樓去，那是警局的電腦中心及管制中心。

我好心的和電腦中心主任問好，卻招來一陣指責，我趕緊拿出申請表給他。一拿到申請表，它的態度馬上 180° 轉變，開始稱讚本局所用的電腦多好多好（誰管它？！）…最後終於給了我一張電腦卡，可眞是得來不易！

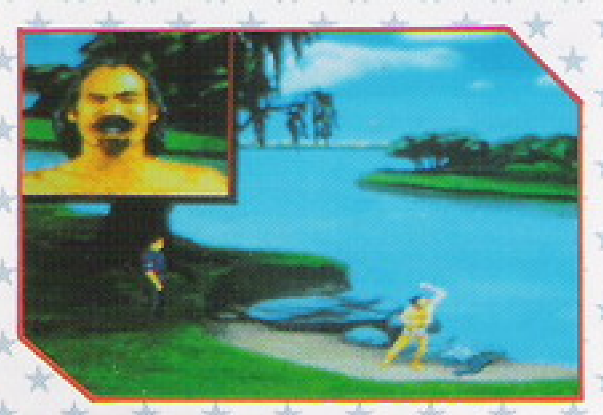
到了一樓，這裡有男女更衣室，到男更衣室去（到女更衣室會有奇遇喔！）打開自己的櫃子（在中央那一排，密碼在警察手札右上角），拿走裡面的手電筒、警棍和筆記簿後，到走廊上，打開對面儲藏室的門，裡面有電池和閃光棒，便順手拿走一些。這時候管制中心用廣播呼叫我，要我馬上回話，我飛快回到辦公室，拿起桌上電話，按一下紅色大鈕，總機說道：「Aspen Falls地區有人報案，請你馬上去支援！」「OK！馬上去！」於是我衝到地下室坐上那輛帥氣的警車（再打開追蹤器），便往 Aspen Falls 出發（路上如有遇到停止標誌，一定要停下來，否則會扣分，但如果有開警示燈就不用了。沿著 River 路向東走，過了Walls街之後，就可以看到 Aspen Falls 的路標，此時就可停車了。）

Aspon Falls 眞是一個美麗的地方，下次一定要帶 Marie 來，鳥語花香（沒裝 Adlib 的人趕快自殺吧！聽不到鳥叫。）如果不是出任務，眞想休息一下。前面有個婦人說：「眞感謝你來了



，右邊有個很奇怪的人，請你趕快去處理。」我不太清楚狀況，於是又上前問清楚。原來那邊有一個人好像瘋子，沒穿多少衣服，並且不讓人接近他。

於是走到右邊的畫面，多漂亮的一個地方，居然被這種人給佔住了。我先站遠遠的試著和他溝通。他卻說：「你這地球人，



走開！！」看來可能事情不好解決了。我朝他走過去，本想再好好溝通溝通，但他卻衝到我面前，把我身上的警徽搶走，並把它給丟到水裡了！而這瘋子也跟著跳到水裡，還不忘〞呼啦〞兩句。這可是大好時機，我馬上去搜他的衣服，拿到一串鑰匙和一張駕照。那瘋子一直待在水裡不肯出來。

看著手上的鑰匙，我心生一計，他能丟我的警徽，我來丟他的鑰匙。我用力一擲，鑰匙掉到水中，啪啦一聲！（又後悔沒裝 Adlib 吧！）那瘋子眞的發怒了，看情形不妙，我拿出警棍準備來對付他。果眞，咚！咚！兩下，瘋子就被我打倒在地上了。刻不容緩，我馬上拿出手銬，將他銬住。帶到車子旁邊之後，我又搜他的身，結果，居然在內褲裡搜到一把小刀（眞不曉得他是怎麼藏的？）。接著我小心的將他安置在前座，把他帶回警局。

回到警局，首先，把槍放入拘留所大門旁的保管箱中，然後把保管箱關起來，順便拿走鑰匙，接著走進拘留所。我先把他的駕照（在美國，駕照就等於是身份證），和刀子放入櫃台前的抽屜，最後把瘋子以「攜帶違法槍炮彈藥」的罪名收押，（用手按一下左邊的門，再輸入代號），然後從抽屜裡拿回手銬。解決一項問題，伸張正義，眞是快活。不料，管理警員卻對我說：「有警員在高速公路上和市民發生糾紛，希望你去解決一下。」

「OK！交給我。」

我很快的走出拘留所，拿回槍支，回到辦公室，拿起電話，總機告訴我地點是在 7th 與 8th 的高速公路上，於是回到車上（連續兩個左轉後，直走到綠色標誌出現後右轉，之後車子會自動停下。）到了現場，不好，又是 Morales 。沿著路肩走過去（你大可不必走路肩，不信你試試看。）問她有何狀況？原來是一個不肯在罰單上簽名的人。

我走過去問駕駛人，原來是一個孕婦。孕婦很生氣的說：「

# 警察故事3

那個女警員是太過分了，居然叫我胖女人……@＃%」聽完後，



我和Morals溝通之後，決定先讓孕婦離開（選擇右邊選項。）然後便回到車上，開始了今天正式的勤務—巡邏。

我來回的在高速公路上巡邏，開著開著，一輛白色的跑車飛快的從我身邊開過去，於是加速追上看一下他的車牌，只是一般的車牌，便打開警示燈，把他攔下來（註1）。下了車，告訴駕駛人違規的原因後，便拿著他的駕照回到車上開罰單（把他的駕



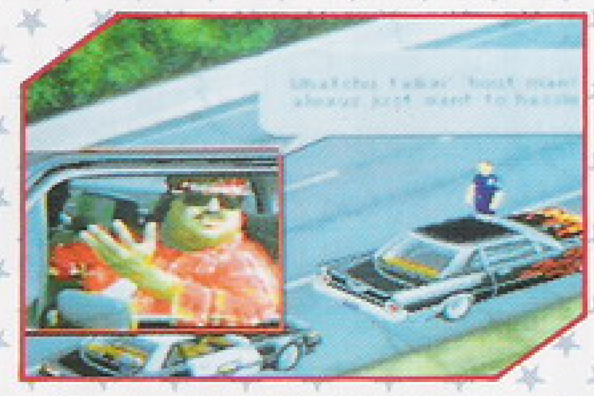
照插入電腦中，鍵入剛才的時間，再鍵入「超速」的代號，然後拿起罰單），罰單開好後，便把罰單給他，並叮嚀別開太快了。

接下來繼續巡邏。突然一輛黑色的車子衝了過去，我加速追上去，瞄了一眼車牌，發現是免稅車牌，既然是自已人，所以就不攔他下來了。

繼續無趣的巡邏，一直都沒事。直到我看到一排車在快車道上，像烏龜走路一樣慢慢前進。



我打開警示燈，攔下了最前面的那部車。一聽車內的音樂，就知道不是什麼好東西。我走到司機窗口，請他給我駕照，他口氣非常不好，但還是給我了。我拿回



車上開一張罰單，小心輸入時間確定沒有弄錯，把罰單給駕駛人，這時他警告我：法庭見（嘿！誰怕誰。）！

回到車上繼續巡邏，又發現一輛車在晃過來晃過去的，險象環生，於是我趕快打開警示燈把他攔下來。跟他拿駕照時，發現他有些不對勁，講話不清不楚，還有一股酒味，我懷疑他有酒醉

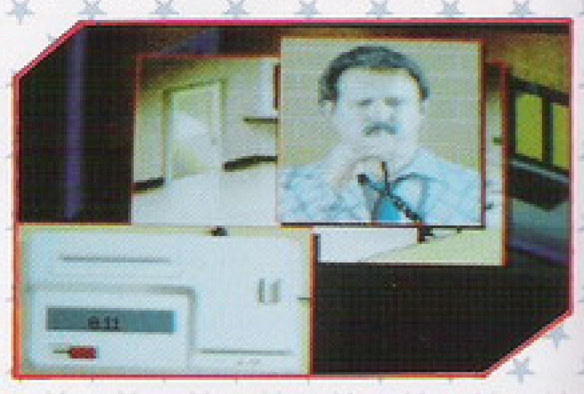


駕車的嫌疑，便請他下車做穩定測驗（多說幾次話）。

「請看著我的手指」（用游標左右移動），咕…咕…一陣聲音，嘔……他居然吐出來，還吐



在我腳上，噁！多噁心。於是請他把手放在車上，搜他身（用手在他身上按一下），然後將他銬起來，帶回警局。回到警局，我先把手銬取下來，並請他用右下角的酒精測試器。他用力一吹氣



，機器印出了一份報告，一看沒錯，眞是喝酒過量，只好請他把身上物品放到抽屜裡（用〞手〞在櫃台前的抽屜按一下）然後以「酒醉駕車」的罪名關了起來。

這時我在警局中，聽到控制中心呼叫我，請我回電。我很快的回辦公室電話，總機回話說Palm's Mall有傷害事件發生。咦？這不是Marie上班的地方，心裡有一種不好的預感，心裡暗暗祈禱。一上車之後，便打開警示燈直衝往Palm's Mall購物中心一路上心裡七上八下的（在Rose街左轉，直到Palm's Mall路標出現右轉）。

一下車，看到Marie的車停在停車場，而且旁邊還有一輛救護車，啊！大事不妙……我趕快



跑到救護車旁一看……不！眞的是Marie，我的心都碎了。我急忙問救護人員：「她的情況如何？」救護人員回答：「她必須馬上送醫院，否則有生命危險，你要一起來嗎？」剛要上車時，突然看到Marie手中握著一條金鍊子，我把鍊子拿走，便一起上救護車走了。

# 警察故事 3

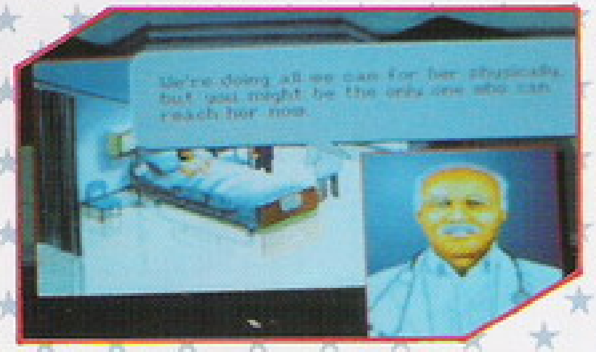




事後我才知道，原來當時Marie正要下班，走出來時聽見了一些聲音，當時她也沒什麼在意，就在她準備開車時，突然冒出兩名男子，拿出刀子襲擊了她！



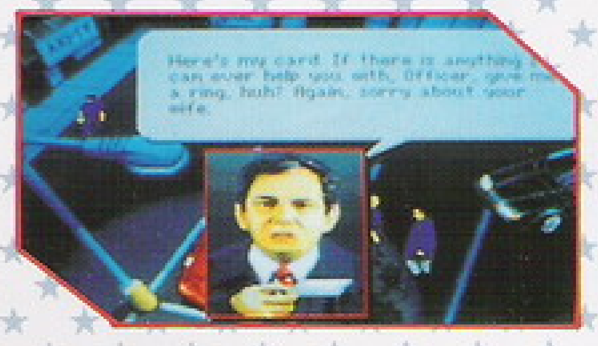
在醫院，我急切地等待醫生的消息，經過數小時漫長的等待，醫生走出來了。他告訴我：「我們已經盡了全力，還好她已無生命危險了，但不幸的是，她還是昏迷不醒。」我跟醫生道謝後，便到床邊去看Marie。看到她無助的躺在床上，心裡一酸，眼淚差點掉出來。在我臨走的時候



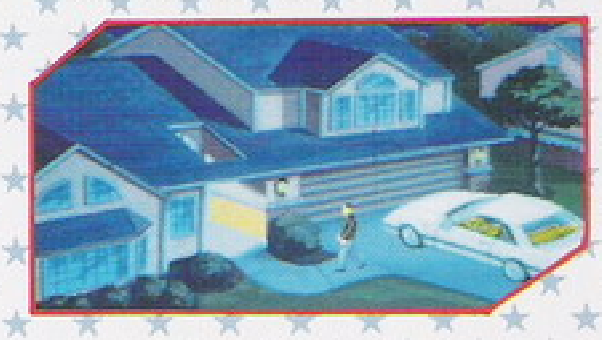


，我對Marie發誓：「我一定親手捉到那個渾蛋，那個大渾蛋還不知道，他惹錯人了！」

離開醫院時，有一位警員送我回犯罪現場。這時，有位不相識的記者來到，很不客氣的問一堆問題像：是否曾遭到強暴？有沒有生命危險…令我很不高興，於是我很不客氣的回答他「受害者是我妻子」並且刮了他一頓。他跟我道歉後，給了我一張名片，說如果需要幫忙的話，隨時效勞。



等他離開後，我開始調查現場。天色相當黑，我把電池裝進手電筒，拿出手電筒開始調查現場。我仔細的在現場來回尋找。在Marie車子的左邊看見一個發亮的東西，撿起來一看，是個軍隊裡的銅星勳章，後面刻有一個軍籍號碼。再仔細檢查過現場之後，沒有什麼新的發現，便帶著疲憊的身心回家了。



## 第二天

〝鈴…鈴…〞一陣電話鈴聲把我吵醒。拿起電話，迷迷糊糊的應了一聲，電話那邊傳來的是組長聲音：「該起床了！今天你到重案組來，有大案子給你！」

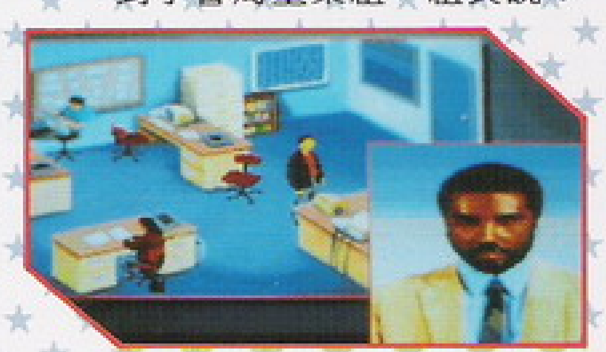
「OK！我會在14：00之前到。」唉！身旁沒有Marie，什麼都不對勁了…。

梳洗完畢後，忽然看到衣櫃



裡有Marie最心愛的音樂盒，所以決定帶去醫院給她，希望多少會有點幫助。

到了警局重案組，組長說：



「對於你太太的消息，我感到很難過。你太太這件案子的檔案是199144，一個是相關的舊案件199137，還有，見見你的新伙伴一Pat Morales，天啊！……「嗨.！」我無奈的打聲招呼。

Morales ：「看來我們還真有緣！」

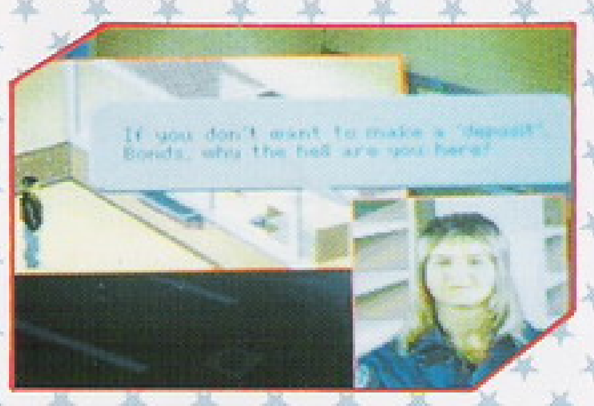
# 警察故事3

組長和 Morales 相繼走出辦公室，裡面只剩我和一位看報紙的警員，於是我問他有何新聞？

他回答：「有一篇報導，是有關報紙幫忙找到一位目擊者。」這句話提醒我昨天半夜拿到的一張名片，或許可請他幫忙，拿起電話播通後，說明用意，他很快答應，如有任何消息會馬上通知我。

接著我使用電腦（把電腦卡放入識別器內），選Homicide，查一查昨天撿到銅勳章的兵籍號碼，選完 Serial# 後，輸入號碼，結果發現持有這勳章的人已死了，檔案編號：199124。接著我調出組長給的檔案，和自己查出的編號，發現這三件案子，兇器都是使用軍方 K-7 型的軍刀，而且前二個案件中，死者的肚子上，都被畫上一個五芒星！好像是一種宗教的記號。

整個案情呈現一種詭異的氣氛，現在身上有二個證物，必須保存起來。於是搭電梯下地下室，拘留所的大門旁就是證物保管室，這裡也可拿些證物來化驗。進去後我把勳章和金鍊子放入櫃台前的箱子，管理警員問是那個案子的？

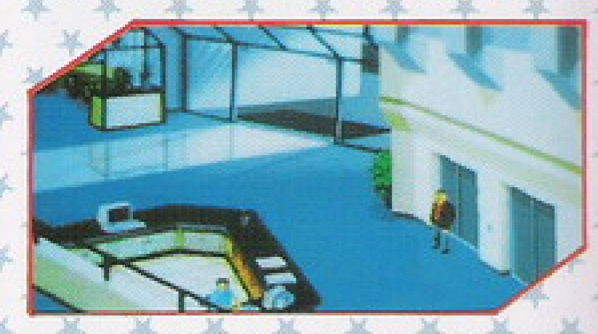



我回答「199144」。

接下來便去醫院看 Marie 了。




到了醫院大廳，在上方有間花店，便買了一朵玫瑰給 Marie



。走到櫃台問服務員，才知道M-arie轉到 301 號房，搭電梯上去。走到床邊，整個人心情變得很沉重，我看著 Marie ，她還是一

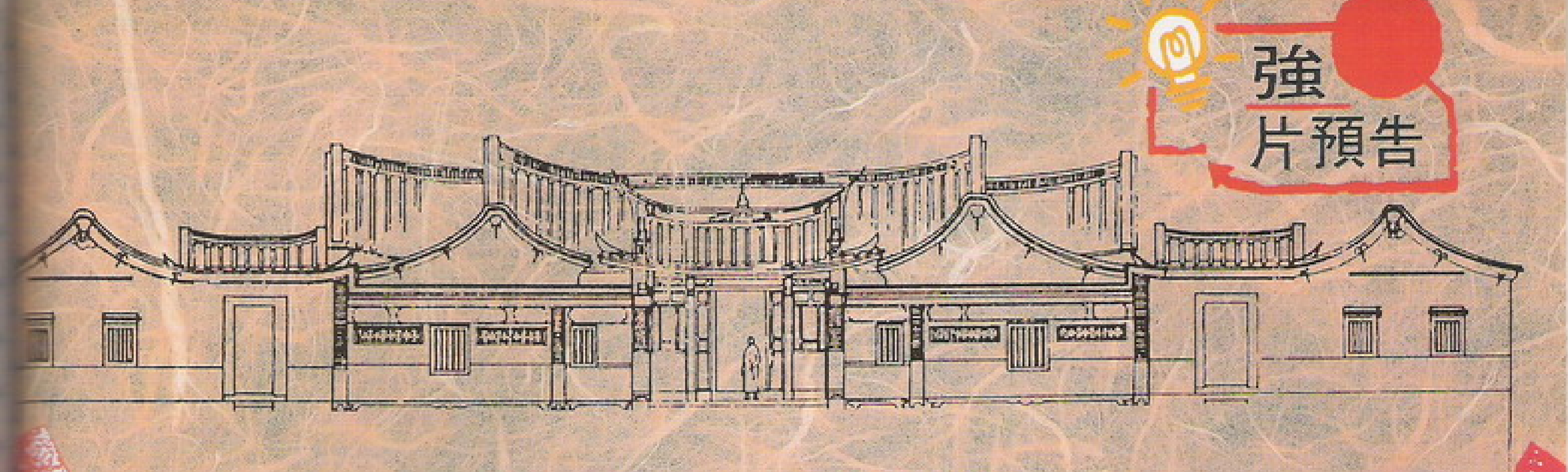


樣不省人事。當我放下音樂盒時，她好像有一絲反應，而當我把玫瑰花給 Marie 時，Marie 的手指居然動了一下！我看著她許久，但還是空歡喜一場，最後我在 Marie 的額頭上親了一下就難過地離開令我傷心的醫院.......

Marie是否能逃出死神的掌握？詭異的五芒星又是代表什麼意義呢？

詳情請待下回分解！

／待續



元末明初，國勢動盪

白魔教趁人心惶惶之際大舉入侵中原

武林人士首當其衝，蒙其戮害者難以計數

苦不堪言之下終於群起抵抗，並公推凌冲為首誓殲群魔

正當平定邪魔，武林中人額手稱慶，重見一片新氣象時

凌冲夫婦却遭魔教餘孽暗算，命在旦夕……

臨終前將其唯一獨子託孤於武當派開山祖師——張三丰

故事開始在二十年後……

白魔教仍不忘對中原沃土之垂涎，再張邪惡旗幟

凌冲之子一凌雲，也就是20年前的遺子，在張三丰的調教下漸長大成人

在師父張三丰圓寂前得知自已的身世及沈寂20年的家仇血恨……

找到失傳已久的如來金剛拳譜

潛心修練

並繼承父志消滅異教吧！

在師父最後的叮嚀下

少年凌雲踏上了艱險漫漫的江湖不歸路……

**請蹲好馬步　擺好架勢　預備接招**










ＰＣ史上第一部真正以中國武俠傳奇故事為背景的動作冒險遊戲

金磁片獎震憾力作　SOFT WORLD　軟體世界用力發行

強
片預告

# 楚漢之爭又回來了！？

軟體世界 Soft world

三國演義、楚漢之爭作者**陳則孝**開春大作

請期待……再度逐鹿中原




欲知一統天下之大事

請看楚漢之爭Ⅱ　便知分曉



# 三國演義修改工具程式(四)

／Trillion

## 一、調用 MOV_BAR 之實例

上一回介紹了工具程序 MOV_BAR，這一回介紹運用它來選擇時期或進度的 SEL_TIM_SAV 以及選擇資料類別的 SEL_DATA_TYPE。

1. 這兩個程序非常簡明，主要是設定 MOV_BAR 用到的變數、出示操作指引以及所選項目。
2. 將所選項目重寫一次到上方狀態區，是為了讓使用者知道選的是什麼，萬一選錯，立刻回頭。這是友善的設計。
3. 上一回提到，在按 [ENTER] 鍵之前，no_bar代表目前反白條所在選項編號，按 [ENTER] 鍵之後，no_bar便代表所選項目編號。但是只要一調用 MOV_BAR，no_bar的值就立刻改變，所以離開 MOV_BAR 之後要馬上把no_bar的值存入 no_tim_sav或typ_data裡保存起來，供其他程序使用。






4. SEL_DATA_TYPE 先執行 LOAD_DUKE、LOAD_CNTY、LOAD_MAN三程序，讀取諸侯、郡和人物資料，再讓使用者選擇資料類別，是因為三種資料密切關連，列出任一類資料都要引用其他類資料。

*　　*　　*

接下來介紹一個有意思的主題：將進度名稱讀進來，讓使用者可以同遊戲那般選擇進度。負責這件工作的LOAD_TITLE_SAV雖然短，卻有不少事要說明：

## 二、檔案處理

DOS 檔案處理方式有 FCB 和HANDLE兩種，前者已經很少人用了，本程式採用後者。

1. 開啓檔案

對檔案進行讀寫之前，一定要先使用INT 21h 的功能 3Dh 做開啓檔案這道手續。方式是指定檔名字串和存取模式。

檔案名稱字串可以包含路徑，但必須以數值 0 作結尾，例如

'C:\ASV\DATA2.GRP',0

如果未指明路徑，DOS 就會在目前的工作目錄裡找，找不到就會將CF設為 1；找到而且成功開啓這個檔案，DOS 除了將CF設為 0，還會給你一個代號，術語叫做檔案頭銜（HANDLE），藉由AX傳回。往後不論是移動檔案指標、讀寫資料或是關閉檔案，都要使用檔案頭銜，而不使用檔名字串。

*高等MS-DOS技術手冊*裡提到 DS: DX=ASCIIZ 檔案規格的「分段：差距」，其中的ASCIIZ便是以 0 作結尾的字串（檔名）。

2. 移動檔案指標

檔案指標所指的位置便是讀寫資料的所在，讀寫之後，檔案指標會指在下一個位置，以便循序讀寫。例如檔案指標本來指在位置 100，讀取 1 位元組資料後，檔案指標加 1，指在位置 101上；接著寫入 2 位元組，檔案指標加 2，指在位置 103上。

但是要讀寫的資料往往散佈各處，這就要使用INT 21h 的功能 42h 自行移動檔案指標到目標位置，以進行讀寫。方式是指定檔案頭銜、起算位置（檔案開頭、目前位置或檔案結尾）和移動距離。

移動距離是佔兩個字組的長整數，和檔案指標一樣，以位元組為計算單位，正數表示移動方向是由檔案開頭向檔案結尾移動，負數則表示反向移動。

※檔案開啓後，檔案指標是指在位置 0（也就是檔案第一個位元組的位置）。

3. 讀取檔案資料

INT 21h 的功能3F用來讀取檔案資料，除了要指定檔案頭銜、讀取長度（以位元組為單位），還要將 DS: DX指向資料存放區，以存放讀進來的資料。

一般來說，只要簡單定義一個夠大的空間，像

DB 100 DUP(' ')

就可充當資料存放區，但本程式用來存放進度名稱的地方則稍爲「設計」了一下。在DATA2. GRP 裡頭存的進度名稱是像這樣

'2. 劉備 在下邳 Y195 ',0

我希望選項內容是

'遊戲進度 2. 劉備 在下邳Y195 ',0

雖然可以調用WRITE_STRING兩次達成目的，但 MOV_BAR 必須改寫，而且越改越複雜，不如先將兩字串合一，再調用 MOV_BAR 。

將兩字串合而爲一，其實就是把一字串的內容COPY到另一字串之後，而讀取檔案資料也是把資料COPY到資料存放區，所以就這樣定義：

prm_sav DB '遊戲進度',21 DUP(' '),0

其中 21 DUP(' ')就是用來放這些資料的。使用指令

MOV DX,OFFSET prm_sav+LEN_RESERVE_TTL

指定資料存放區爲這些空白字元處，資料讀進來就自動成爲單一字串了：

prm_sav DB '遊戲進度
2. 劉備 在下邳Y195 ',0

4.儲存資料到磁碟檔案

INT 21h 的功能 40h 用來將資料寫入檔案，使用方式及對檔案指標的影響和功能 3Fh（讀取資料）相同。

也就是說只要改變AH値，就可以使用同樣的程序讀取或寫入特定資料，這便是設置 flg_frw 變數的目的。

5.關閉檔案

INT 21h 的功能3Eh用來關閉檔案，只要指定檔案頭銜即可。

※檔案一旦關閉，除非重新開啓，否則不能讀寫。

## 三、磁區位址換算爲長整數

直接用實例說明比較淸楚：已知進度名稱的起始位址是 sector 1820 , displacement 387 ，因爲每一sector有 512 位元組，所以1820 *512+387=932227 ，也就是說起始位址是自檔案開頭算起第932227個位元組，換成十六進位是0E3983h （用工程用計算機換算較省事）。於是定義成這樣：

longoff_ttl DD 0E3983h

## 四、以運算式定義的 EQU

用途：兩數之間有固定數學關係存在時，例如

ROW_STT EQU (ROW_UL_BOX+1)

表示不論ROW_UL_BOX改成多少， ROW_STT 永遠是在ROW_UL_BOX的下一列。

注意！運算式之前後最好以()括住，不然可能得不到想要的值，例如

NUM_MAN EQU (NUM_NORMAL_MAN+NUM_NEW_MAN)
SIZ_PTR_ARY_MAN EQU (NUM_MAN*2)

前後加括號，展開之後

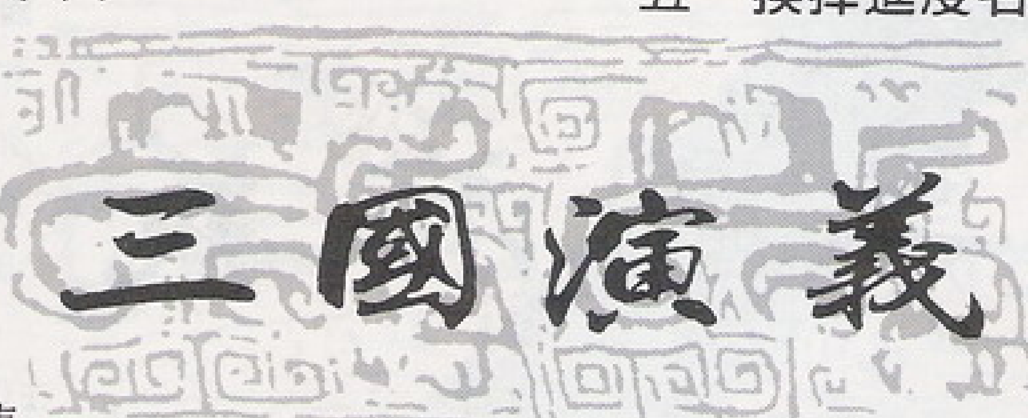
SIZ_PTR_ARY_MAN=(NUM_NORMAL_MAN+NUM_NEW_MAN)*2

不加括號，展開之後

SIZ_PTR_ARY_MAN=NUM_NORMAL_MAN+NUM_NEW_MAN*2

結果眞的不一樣了。

## 五、換掉進度名稱裡的新君主名字




遊戲裡新君主的名字是以造字的方式造出，所以遊戲程式將新君主的名字以點矩陣字形方式存在別的地方，而以「，、。」、「·•；」、「：？！」、「：…·•」四字串依序代表四位新君主，本程式爲了便於區別起見改以「新君一」、「新君二」、「新君三」、「新君四」代表。

「，、。」四字串除了出現在人物資料裡，還出現在進度名稱裡，所以也要把這裡的字串代換過來。

1.搜尋（比對）

首先找找看是否有這些字串存在，方法是將 DS: SI、ES: DI指向兩字串，比對的字組數目存在CX，再使用 REPE CMPSW 連續比對，只要中途發現不同便停止比對，如果ZF=0表示兩字串完全相同，也就是找到了。

※因爲比對或代換都是以中文字爲單位（即字組WORD，兩個位元組），所以用CMPW比較快，因此CX也要配合，以字組爲單位。

2.代換

找到之就要進行代換，除了改用REP MOVSW、不必檢驗ZF之外，其他手續一樣。

注意：

(1)比較之後，DI、SI都已改變，不再指向兩字串的開頭，因此一定要重設，指向字串開頭。

(2) MOV 、 MOVSB 、 MOVSW 並不會把來源資料清除掉，實際做的是COPY的工作。

## 六、問與答

問：EXE 檔可大於 64K，請問組譯時程式如何處理資料段暫存器（例如在程式前端或後端存取遠於 64K 外之資料時）？又以何方法處理資料段暫存器（例如在執行時IP暫存器進位時，或在後端呼叫遠於 64K 之副程式等）？

答：MASM 提供 SMALL、MEDIUM、COMPACT、LARGE 和HUGE五種記憶體模式。如果資料總長超過 64K，就要使用 COMPACT 、 LARGE 或 HUGE三種模式之一；如果程式碼總長大於64 K ，就要使用MEDIUM、 LARGE 或HUGE三者之一。列表三這個程式（有三個模組，即三個 .asm，各個模組中的程序和資料對別的模組來說都是遠在 64k 之外）便是 LARGE 模式的範例。

IP超過FFFF之後會從 0 重新開始，但CS不會跟著改變。這種情形可能導致當機！別擔心，組譯程式會防止這個問題發生—不論那個資料段或程式段超過 64K，組譯或連結時就會有錯誤訊息產生。

問：MASM 5.0 以上版本可執行下列指令

```
MOV  AX,@DATA
MOV  DS,AX
```

以更改資料段暫存器之值，請問在MASM組譯時或 LINK 連結時，均不可能預知其值，且 DOS 又不可檢知，那此指令到底是用何法來知道資料段之值以給DS暫存器用？

答：連結成 EXE 檔之後，EXE 檔開頭會存有資訊，DOS 載入 EXE 檔時便會根據這裡的資訊設定程式中所有需要「重定位」的值，像 MOV AX, @DATA 這個道指令，用 DEBUG 看，有時候是 MOV AX, 1173，有時變成MOV AX, 2282，AX後頭這個數值就是 DOS 載入 EXE 檔時設定的。

更詳細的圖文解說請看*高等MS-DOS技術手冊*第二版（儒林出版）第29頁起的 EXE 程式簡介。




列表一

```
;---------------------------------------;
;讀取進度名稱用的資料
;---------------------------------------;
NUM_TTL              EQU     6      ;進度數目
LEN_RESERVE_TTL      EQU     9      ;進度名稱字串的前段保留長度
LEN_READ_TTL         EQU     21     ;讀取長度
SIZ_M_TTL            EQU     30     ;進度名稱字串在記憶體中的長度（包含末尾0）
;---------------------------------------;
;狀態區資料
;---------------------------------------;
ROW_STT         EQU     (ROW_UL_BOX+1)
COL_L_STT       EQU     (COL_UL_BOX+2)              ; L= 左邊界
COL_R_STT       EQU     (COL_UL_BOX+WIDTH_BOX*2-3)  ; R= 右邊界
                ;---------------------------------------;
                ;出示時期或進度用
                ;---------------------------------------;
COL_L_STT_T_S   EQU     (COL_L_STT+10)
COL_R_STT_T_S   EQU     (COL_L_STT_T_S+LEN_BAR_T_S)
                ;---------------------------------------;
                ;出示資料類別用
                ;---------------------------------------;
COL_L_STT_TYP   EQU     (COL_R_STT_T_S+12)
COL_R_STT_TYP   EQU     COL_R_STT
```



```
;------------------------------------------;
;出示操作指引用的資料                        ;
;------------------------------------------;
ROW_KEY_SEL       EQU    24
COL_KEY_T_S       EQU    17
COL_KEY_DTYPE     EQU    19
COL_KEY_MODI      EQU     0
COL_KEY_CONF      EQU    21
;------------------------------------------;
;選擇時期或進度用的資料                      ;
;------------------------------------------;
ROW_UL_BAR_T_S    EQU    (ROW_UL_WIN+2)              ;UL=左上角第一項
COL_UL_BAR_T_S    EQU    ((80-LEN_BAR_T_S*2) /3)
DIF_ROW_BAR_T_S   EQU    2
DIF_COL_BAR_T_S   EQU    (LEN_BAR_T_S+COL_UL_BAR_T_S)
LEN_BAR_T_S       EQU    31
MAX_BAR_T_S       EQU    12
NUM_ROW_BAR_T_S   EQU    6
ROW_LL_BAR_T_S    EQU    ((NUM_ROW_BAR_T_S-1)  *DIF_ROW_BAR_T_S+ROW_UL_BAR_T_S) ;LL=左下角
;------------------------------------------;
;選擇資料類別用的資料                        ;
;------------------------------------------;
ROW_UL_BAR_TYP    EQU    (ROW_UL_WIN+3)
COL_UL_BAR_TYP    EQU    (40-LEN_BAR_TYP/2)
DIF_ROW_BAR_TYP   EQU    4
LEN_BAR_TYP       EQU    16
```

三國演義

```
MAX_BAR_TYP       EQU    3
NUM_ROW_BAR_TYP   EQU    3
ROW_LL_BAR_TYP    EQU    ((NUM_ROW_BAR_TYP-1)  *DIF_ROW_BAR_TYP+ROW_UL_BAR_TYP)
;------------------------------------------;
;讀寫人物資料用的資料                        ;
;------------------------------------------;
NUM_MAN           EQU    (NUM_NORMAL_MAN+NUM_NEW_MAN)     ;總人數
NUM_NORMAL_MAN    EQU    346    ;歷史上人物數目
NUM_NEW_MAN       EQU    4      ;新君主人數
NUM_ITEM_MAN      EQU    16     ;可改的資料項數目
LEN_NAME_MAN      EQU    7      ;人名長度(以位元組爲單位,包含末尾0,例如:'司馬懿',0)
WORDS_NAME_MAN    EQU    (LEN_NAME_MAN-1)/2      ;人名中文字數

SIZ_MAN           EQU    (SIZE  personnel)       ;每位人物的資料長度(以位元組爲單位)
SIZ_PTR_ARY_MAN   EQU    (NUM_MAN*2)             ;指向人物資料的指標陣列總長度(以位元組爲單位)
SIZ_ARY_MAN       EQU    (NUM_MAN*SIZ_MAN)       ;人物資料(記憶體中)陣列總長度(以位元組爲單位)

.DATA
  flg_frw         DB     0          ;指示讀取或寫入檔案資料
  typ_data        DB     0          ;選擇第幾時期或進度
  no_tim_sav      DB     0          ;選擇那一類資料
  longoff_ttl     DD     0E3983h    ;進度名稱儲存位置=(1820*512+387)/65536
;------------------------------------------;
;指標陣列(指向各時期、進度名稱)              ;
;------------------------------------------;
ary_ptr_prm_t_s   DW     OFFSET prm_tim, OFFSET  prm_tim2, OFFSET prm_tim3
                  DW     OFFSET prm_tim4, OFFSET  prm_tim5, OFFSET prm_tim6
```

```
                DW      OFFSET prm_sav, OFFSET  prm_sav2, OFFSET  prm_sav3
                DW      OFFSET  prm_sav4, OFFSET  prm_sav5, OFFSET  prm_sav6
;----------------------------------------;
;各時期、進度名稱字串
;----------------------------------------;
prm_tim         DB      '第一時期   中平六年    西曆 189 年', 0
prm_tim2        DB      '第二時期   興平二年    西曆 195 年', 0
prm_tim3        DB      '第三時期   建安六年    西曆 201 年', 0
prm_tim4        DB      '第四時期   建安十三年  西曆 208 年', 0
prm_tim5        DB      '第五時期   建安二十年  西曆 215 年', 0
prm_tim6        DB      '第六時期   黃初元年    西曆 220 年', 0
prm_sav         DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
prm_sav2        DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
prm_sav3        DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
prm_sav4        DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
prm_sav5        DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
prm_sav6        DB      '遊戲進度', 21  DUP(' '), 0
;----------------------------------------;
;指標陣列（指向資料類別字串）
;----------------------------------------;
ary_ptr_prm_dtyp        DW      OFFSET  prm_dtyp, OFFSET prm_dtyp2, OFFSET prm_dtyp3
;----------------------------------------;
;資料類別字串
;----------------------------------------;
prm_dtyp        DB      '諸 侯 資 料', 0
prm_dtyp2       DB      '各 郡 資 料', 0
```

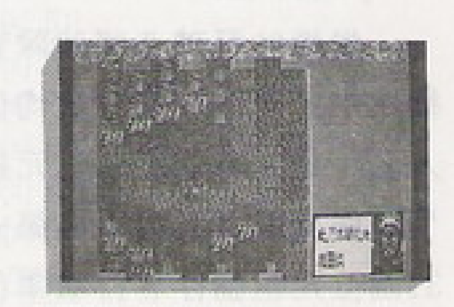





```
prm_dtyp3       DB      '人 物 資 料', 0
;----------------------------------------;
;操作提示字串
;----------------------------------------;
prm_sel_t_s     DB      '↑↓←→  移動游標    ENTER 選定    ESC  結束', 0
prm_sel_dtype   DB      '↑↓  移動游標    ENTER  選定    ESC  離開', 0
prm_modi        DB      '↑↓←→移動游標    PgUp 前頁    PgDn 次頁   +=增加   -減少   F5 儲存   F6 放棄   ESC離開', 0
prm_confirm     DB      '資料更改過，請按 F5 儲存，或按 F6 放棄', 0
;----------------------------------------;
;新君主名字
;----------------------------------------;
ary_str_new_duke        DB      '，、。', 0, '．・', 0, '：？！', 0, '；…‥', 0     ;原來的名字
ary_str_new_duke2       DB      '新君一', 0, '新君二', 0, '新君三', 0, '新君四', 0  ;新名字
;----------------------------------------;
;指標陣列（指向列出資料之程序）
;----------------------------------------;
ary_proc_list_data      LABEL   BYTE
        DW      OFFSET LIST_DUKES, OFFSET  LIST_CNTYS, OFFSET LIST_MANS

SIZ_MAN         EQU     (SIZE  personnel)       ;每位人物的資料長度（以位元組爲單位）
SIZ_PTR_ARY_MAN EQU     (NUM_MAN*2)             ;指向人物資料的指標陣列總長度（以位元組爲單位）
SIZ_ARY_MAN     EQU     (NUM_MAN*SIZ_MAN)       ;人物資料（記憶體中）陣列總長度（以位元組爲單位）

.DATA
flg_frw         DB      0       ;指示讀取或寫入檔案資料
typ_data        DB      0       ;選擇第幾時期或進度
no_tim_sav      DB      0       ;選擇那一類資料
```



待續…

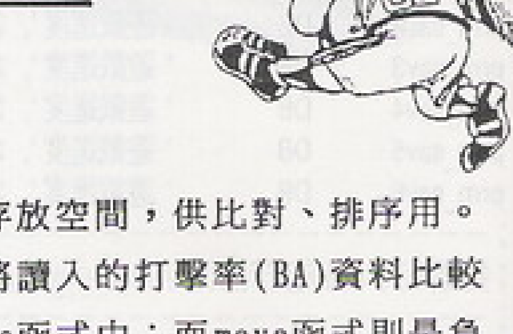



# 燃燒的野球2

## 打擊率排行程式

／鄭景隆





## 一、前言

最近職棒掀起熱潮，我和我老弟也不例外，可以說到了行走坐臥均不離棒球的地步。爲了延續職棒的生命，兄弟倆特地跑去（臺北）中華商場買了燃燒的野球Ⅱ回家玩。

我實在太喜歡這一套遊戲了，因爲它可以讓玩家自己創造球隊，就這樣，我的電腦便成了職棒第二戰場，三商虎、兄弟象、味全龍，還有統一獅全都在本人的14吋電腦螢幕上廝殺了起來，一下子是林易增盜壘，一下子是羅世幸全壘打，最重的是它還可以重播精彩畫面，眞的是非常地過癮。

近幾天來，職棒越打越火熱，我兄弟倆的電腦大戰更是不在話下，尤其爲了爭打擊率排行，每一回都得大費周章地使用球隊編輯功能，一次又一次地將球隊資料載入，然後很有耐心的把球員資料一個又一個用紙筆抄寫下來，最後再慢慢細心加以比對、排出順序。這個冗長、緩慢又無效率的工作每一次都把我兄弟倆累得半死。到最後，實在受不了，於是自己動手寫成這個程式來做排行的工作。

## 二、解說

燃燒的野球Ⅱ將球隊資料儲存在 TEAM*.HB2 檔案中，而每一個球員均佔用 110 位元組，先是人名（最大可佔25個位元組，即25個字元），以'\0'作結尾。而從人名第一個字母算起，第30、31個位元組儲存著打擊率(BA)，跟在便依照球隊編輯畫面中球員資料的順序，把其他資料一一儲存下去，每一項資料均佔用兩個位元組。

結構體變數 man 存放已經排過序的球員資料，也是最後用來輸出的資料。另一個結構體變數 stop 則是暫時的存放空間，供比對、排序用。than_BA 函式負責將讀入的打擊率(BA)資料比較大小，再傳回到move函式中；而move函式則是負責搬動stop的資料到結構體變數 man 中，以便輸出。另外math函數負責讀入檔案中的資料，並加以處理。

要特別强調三點：

1.資料檔一定要以二進位檔開檔，若是以文書檔開檔會造成讀取資料錯誤！

2.打擊率是以整數儲存，爲了節省程式佔用的磁碟空間，沒有將打擊率轉換成浮點數讀入，還請眾看倌原諒，所以打擊率 0.893 就變成 893。不過，若是諸位大爺把它讀成八成九三，不也極爲順口嗎？

3.取隊名不要超過23個字母，人名也不要超過17個字母，否則程式執行會出錯。

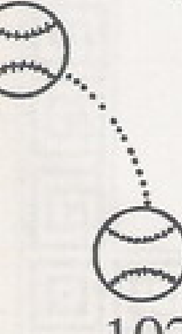
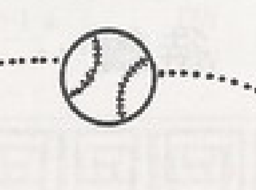
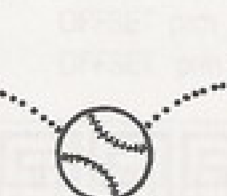
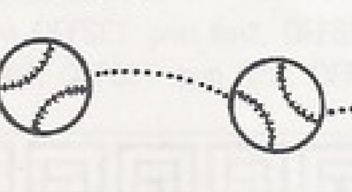
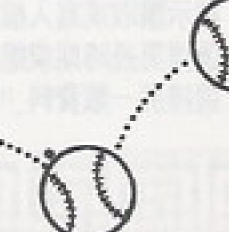
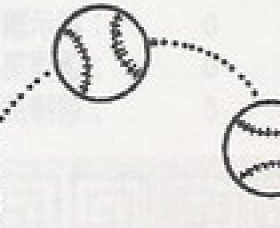
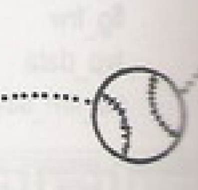
## 三、使用方法

本程式的使用方法很簡單，只要和球隊資料放在同個目錄裡，直接執行就可以得到前三十名打擊王的排行榜data.lst，然後便可以進入中文系統，將這個檔案印列出來，或是用文書處理程式觀看。

## 四、附言

諸位玩家或許感到奇怪，爲什麼要印出前三十名，不少印一些？其實少印或多印並不影響程式大小，這麼做是爲了方便玩家召募隊員，成立聯盟球隊。

另外，這個程式只要稍加修改，就可以變成投手防禦力排行程式，若興趣的人可以動手試試看。

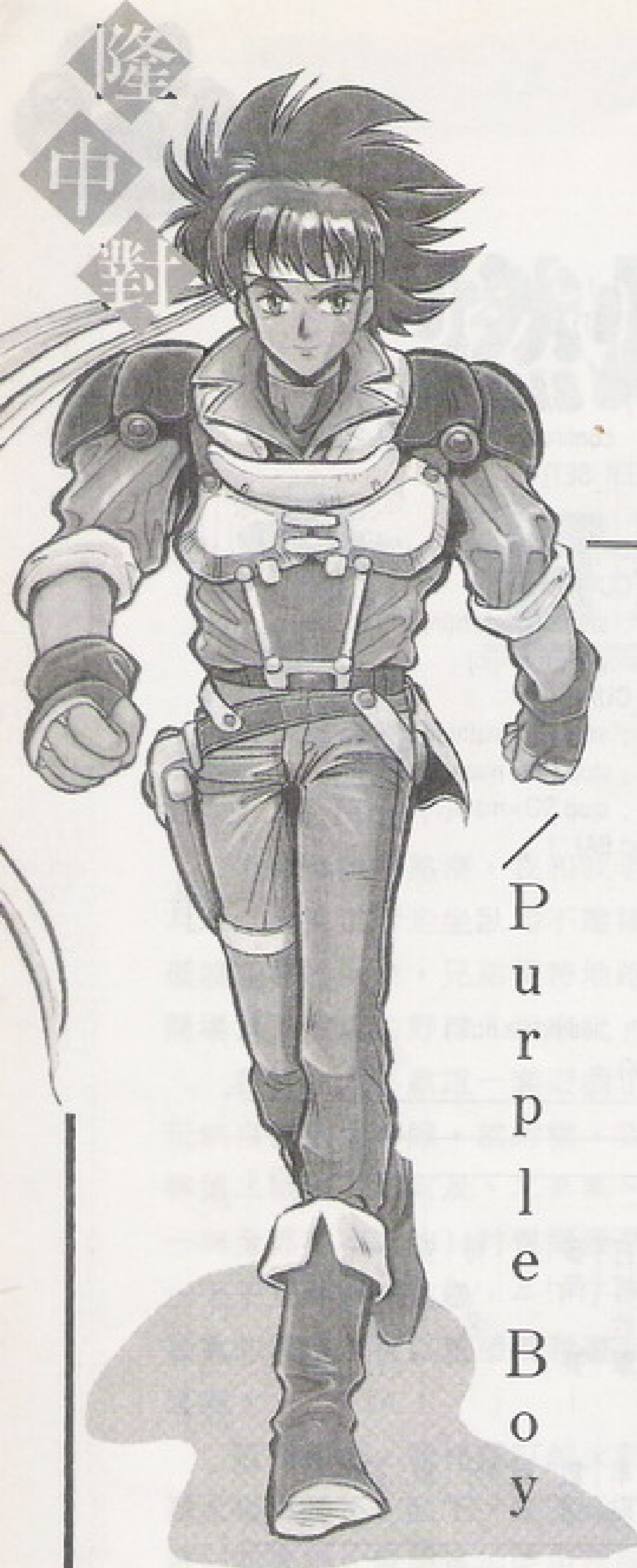











```c
/************************************************************/
/*程式名稱：燃燒的野球II打擊率排名程式   LISTHB2.C      */
/*程式語言：Turbo C 2.0                                  */
/*作    者：鄭景隆                                        */
/************************************************************/
#include <stdio.h>
#include <dir.h>
struct  plays {
    char  team[24] ,          /*隊  名*/
          name[18] ;          /*人  名*/
  int  BA,                    /*打擊率*/
       G,                     /*參賽數*/
       AB,                    /*打  數*/
       R,                     /*得  分*/
       H,                     /*安打數*/
       B1,                    /*一壘打*/
       B2,                    /*二壘打*/
       B3,                    /*三壘打*/
       HR,                    /*全壘打*/
       RBI,                   /*打  點*/
       BB,                    /*保  送*/
       SO;                    /*三  振*/
} ;

struct  plays  man[30]  ,  stop;
/*-----------------------------------------*/
int  math(FILE  *in)    {
   int  low,  high;
   low=fgetc(in) ; high=fgetc(in) ;
   return  low+(high*256) ;
}
/*-----------------------------------------*/
int   than_BA(int  stone)    {
   static   int  all[30] ;
   int  j, k;
   for(k=0;  stone>   all[k]  ;  k++)     if(k==30)    break;
   k=k-1;
   for(j=0;  j<k;  j++)     all[j] =all[j+1] ;
   all[k]  =stone;
   return  k;
}
/*-----------------------------------------*/
void move(int k)    {
   int  j;
   for(j=0;  j<k;  j++)     man[j] =man[j+1] ;
   man[k] =stop;
}
/*-----------------------------------------*/
main()    {
   struct  ffblk hb2;
   FILE   *in,  *out;
   int  done,  x,  y;
   long   int  i;
   char   *n,  *p;
   rename("teamdata.hb2",  "teamdata.abc") ;
   done=findfirst("*.hb2",  &hb2, 0) ;
   while(done==0)     {              /*將所有 *.HB2 檔打開*/
     in=fopen(hb2.ff_name,  "rb") ;
     n=stop.team;
     for(; (*n=fgetc(in) ) ! =0;  n++) ;              /*取隊名*/
     for(i=62;  i<=3361;  i=i+110)     {
       fseek(in,  i,  SEEK_SET) ;
     p=stop.name;
     for(; (*p=fgetc(in) ) ! =0;  p++) ;      /*取人名*/
     if(stop.name=="")    continue;    /*取不到人名的不要*/
     fseek(in,  i+30,  SEEK_SET) ;
     stop.BA=math(in)  ;
     if(stop.BA<man[0] .BA)    continue;       /*太爛的不要*/
     fseek(in, 4,  SEEK_CUR)  ;
     stop.G=math(in)  ;  stop.AB=math(in)  ;
     stop.R=math(in) ; stop.H=math(in) ;
     fseek(in, 2,  SEEK_CUR)  ;
     stop.B1=math(in)  ;  stop.B2=math(in)  ;  stop.B3=math(in)
     stop.HR=math(in)  ;  stop.RBI=math(in)  ;
     stop.BB=math(in)  ;  stop.SO=math(in)  ;
     move(than_BA(stop.BA)  )  ;
     }
   fclose(in)  ;
   done=findnext(&hb2) ;
  }
  rename("teamdata.abc",  "teamdata.hb2") ;
  out=fopen("data.lst",  "w")  ;
  fprintf(out,  " ┌──┬──────────────┬────────────────────┬"
     "────┬────┬────┬────┬────┬────┬────┬"
     "────┬────┬────┬────┬────┬────┐\n")  ;
  fprintf(out,  " │總│                           "
     "                 │打│參│打│得│安│一│"
     "二│三│全│打│保│三│ \n") ;
  fprintf(out,  " │名│  姓           名   │   屬            "
     "         隊   │擊│賽│    │     │打│壘│"
     "壘│壘│壘│   │   │   │ \n") ;
  fprintf(out,  " │次│                                   "
     "             │率│數│數│分│數│打│"
     "打│打│打│點│送│振│ \n") ;
  fprintf(out,  " ├──┼──────────────┼────────────────────┼"
     "────┼────┼────┼────┼────┼────┼────┼"
     "────┼────┼────┼────┼────┼────┤\n") ;
  for(x=29,  y=1;   x>  =0;  x--,  y++)     {
     fprintf(out,  " │  %2d",  y) ;
     fprintf(out,  " │  %-18s",  man[x].name) ;
     fprintf(out,  " │  %-24s",  man[x] .team) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .BA) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .G)  ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .AB) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x]  .R)  ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x]  .H)  ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .B1) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .B2) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x] .B3) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x].HR) ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x]  .RBI)  ;
     fprintf(out,  " │  %4d",  man[x].BB)  ;
     fprintf(out,  " │ %4d  │  \n",  man[x].SO) ;
  }
  fprintf(out,  " └──┴──────────────┴────────────────────┴"
     "────┴────┴────┴────┴────┴────┴────┴"
     "────┴────┴────┴────┴────┴────┘\n")  ;
  fclose(out)  ;
}
```

# 電子遊戲快報



／Purple Boy

嗨！Purple Boy 在此問候各位，自本期起，由我接手隆中對專欄，內容轉爲電子遊戲快報，包括 TV GAME、IBM系列、日規系統。當然啦！最主要的還是國內消息的報導，廢話不說，開始吧！

電腦遊戲世界宣稱要中文化的Sim Earth和Sim Ant二款遊戲，在引進公司內部卻未見進一步的行動爲了早日見到中文化的「Sim？？？」，希望能力可及之士早早參與中文化的工作小組，以饗諸User。

接下來來談談中文遊戲吧！精訊公司近來動作頻仍，似有轉變經營方向之意，據小道消息指出半年內將有新作上市，唯詳情未明。另外，以中文遊戲爲主的大宇公司也頻頻放出新風聲，包括 RPG、動作、戰略遊戲各一款，非遊戲用休閒工具軟體數款。

魔笛的作者群正努力的進行中文化的作業，以期此Game有更大的親和力。

另外，獨立於各公司之外的GAME製作小組也正努力中，包括了：不知名工作小組、校園工作小組及龍群工作小組，分別進行RPG 和戰略遊戲的製作，其中一組將把SEGA上極受好評的遊戲做改良後搬上電腦螢幕。

接下來看看老外的動向。著名的巫術Ⅶ，挾著改良「過度」的畫面開始大作宣傳，而同等級的創世紀Ⅶ卻有延遲上市的動作。同爲耶誕禮物的 Strike Commander也延期了，眞是令人不快的消息。

回頭看看知名的 SSI 公司，你的心情好多了吧？由光芒之池起的系列隨黑暗之池而結束，SSI在其說明書中宣稱User在14日內玩完可退款，30日內玩完可換新Game，可見 SSI 對黑暗之池的信心十足，而爲補上光芒之池系列的消失，一個新世界將隨著異域之門展現在你的眼前。筆者可以向你保證這兩款遊戲的可玩性絕對不在創世紀之下，可惜國內的User恐怕一時尙無眼福。 SSI的野心越來越大了，在以上兩款Game上市的同時又打出魔眼殺機II及 Shadow Sorcerer的廣告，重點是：這是兩個全新而且不同的心臟，令人吃驚不已！好個SSI。

當然啦，世界上不是只有SSI作得出好遊戲而已，在歐洲的Imagitec公司也製作了一款嚇死人的好遊戲——Daemons Gate，令人懷疑的是它爲何擁有創世紀的心臟？難道……另一個好消息是納粹飛行秘史改版完工，且已經引進國內了，相信距離上市日期不會太遠。

OK，電腦遊戲就此打住，談談 TV-Game，最重大的消息相信是 MEGA-CD 的上市。在去年12月15日上市當天，筆者和朋友連著向經銷店預定三次還多付了一筆小費才買到，可見其魅力不小，而CD上二大鉅作——天下布武及銀河之星，也將在近日上市。SEGA 公司同時表示將出售CD和SEGA 兩機一體的機型，這又是一個大消息。

日規電腦方面，光榮公司的伊忍道—打倒信長又捲起一陣旋風，只是不知何日才轉爲 IBM 版。而 Panasonic 公司的MSX Turbo機種也儼然成了國內日規電腦的主流（雖然在日本 PC-98 才是老大），希望能有人更有計畫的引進。

好了，爲了挖這些消息我已經弄得七葷八素，本人還要去學易容術，以便下次可「自由」進出各公司偷聽消息，以滿足各位的好奇心，Bye！




# 徵稿

## 一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版 60 號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版 40 號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

徵求下列文章：

| | |
|---|---|
| 霹張拳王心得 | 火爆鋼球攻略心得 |
| 無敵飛狼 2000 飛行心得 | 魔法門III冒險心得 |

## 二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過 60 個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



# 小啓

※演奏超級作曲家之樂曲 PLAYROL.EXE 已收錄在珍藏版 136 霹張拳王第二片磁片MAGAZINE子目錄中。

※燃燒的野球II－－打擊率排行程式已收錄在珍藏版天生好手II Graphics 的 Ball 子目錄下。

※第 34期幻想空間攻略第 61頁廣告一段中說附贈威利貼紙一套現已改爲附贈桌曆，特此聲明。




嗨！大家好！又到了軟體世界傳播站播出的時間了，嗚～熬了這麼久，終於輪到我主持了。嗨！爸爸、媽媽、爺爺、奶奶、弟弟、妹妹聽到我的聲音了嗎？由我主持囉！．．．．．我在這裡．．咳咳！控制一下，控制一下！各位聽友請大家深呼吸，現在我們的節目已經開始了：

軟體世界網開張了，軟體世界ＢＢＳ站為服務消費者，特與各地的ＢＢＳ站連線，形成軟體世界網，在此對桃園紅樓夢 SYSOP 楊謹瑜大哥及軟體世界高雄站 SYSOP 倪自強及其他網路站長致最高的謝意！

也許有人會問軟體世界網有什麼內容，現在我這大嘴巴決定拿出看家本領，努力、拼命、死命的介紹介紹——

①您如果想與神州八劍的作者楊第、三國演義作者陳則孝、音樂程式設計林佳宏、繪圖大師、玩GAME高手大俠、軟體世界雜誌主編大人及電腦遊戲世界主編老大．．．．．等等。說說話做意見交流或詢問問題在這網上您都可辦得到。

| 站號 | 站名 | 電話 | 開放時間 | 速率 | 站長 |
|---|---|---|---|---|---|
| **北基網** | | | | | |
| 9:100/0 | 軟體世界台北站 | (02) 7889184 | 24hr | 2400 | Iven Guo |
| **桃竹苗網** | | | | | |
| 9:200/0 | 紅樓夢情報交流站 | 003-337-4956 | 24hr | 9600 | Orson Yang |
| | | 003-337-6708 | 18:00-08:00 | 2400 | |
| | | 003-337-0005 | 同上 (VIP) | 2400 | |
| 9:200/3 | 超級發燒 | 003-361-7499 | 23:00-07:00 | 2400 | Avante Lee |
| 9:200/4 | 夢幻之國 | 003-335-3223 | 22:00-04:00 | 2400 | Lin Yii-Shyh |
| 9:200/6 | 網路之星 | 003-369-4997 | 24hr (VIP) | 14400 | Laurence Tan |
| | | 003-369-4998 | 24hr (VIP) | 14400 | |
| | | 003-360-3290 | 24hr | 2400 | |
| | | 003-360-3293 | 24hr | 2400 | |
| | | 003-369-4994 | 24hr | 2400 | |
| | | 003-369-4996 | 24hr | 2400 | |
| | | 003-379-1243 | 24hr | 2400 | |
| | | 003-360-3419 | 21:00-09:00 | 2400 | |
| 9:200/7 | 龍族世家 | 003-475-8485 | 24hr | 2400 | Mike Dragon |
| **高屏網** | | | | | |
| 9:600/0 | 軟體世界高雄站 | 007-384-8901 | 24hr | 2400 | Richard Nic |

②最新的遊戲進度存取檔你可自行Download，免了許多不必要的難關。

③最新的遊戲資料，包含了新出、將出、預定要出的遊戲內容在這網您都可輕易取得。

④全國各地的玩家高手皆在網上，願與您做技術交流及砌磋。

如何？心動了嗎？心動的話，趕快裝上您的 MODEM 撥接到上列各站吧！

哦！對了，國內各大站及網路站長，若欲加入軟體世界ＢＢＳ站網路請與～

服務課倪自強聯絡：(07)　384-1505

好了，今天的節目就到此結束，謝謝各位的收聽，謝謝！！

# 遊戲目錄索引

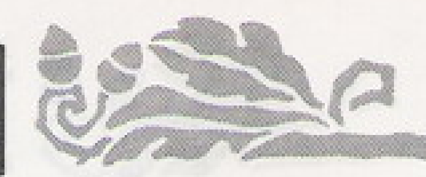
(#)一雜誌期數　(攻)一攻略　(百)一百戰天龍








# 遊戲目錄索引







貴族版



## ● 軟體世界雜誌第34期尋字拼盤解答 ●

| 風 | 未 | 光 | 速 | 先 | 鋒 | 校 | 高 | 血 | 熱 | 閃 | 電 | 鋼 | 球 | 曲 | 想 | 狂 | 物 | 人 | 小 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 行 | 來 | 極 | 芒 | 旅 | 艇 | 砲 | 長 | 金 | 棋 | 園 | 截 | 攔 | 心 | 地 | 狂 | 瘋 | 也 | 生 | 醫 |
| 者 | 戰 | 車 | 器 | 之 | 紗 | 中 | 淘 | 槍 | 林 | 彈 | 雨 | 通 | 火 | 形 | 救 | **世** | 四 | 劇 | 魔 |
| 挑 | 爭 | **燒** | 戰 | 星 | 池 | 國 | A | 10 | 英 | 獅 | **敬** | 天 | 狐 | 異 | 代 | 拯 | 川 | 場 | 封 |
| 艇 | 雷 | 魚 | 爆 | 火 | 龍 | 之 | 戰 | 奇 | 傳 | 雄 | 英 | 蜘 | 狸 | 碼 | 怒 | 師 | 省 | **界** | 劍 |
| 隊 | 擊 | 突 | 狼 | 飛 | 泡 | 心 | 斧 | 魔 | 英 | 甲 | 紅 | 蛛 | 冰 | 銀 | 大 | 劍 | 八 | 州 | 神 |
| F | 29 | 飛 | 擊 | 場 | 泡 | 快 | 間 | 中 | 點 | 裝 | 爵 | 人 | 河 | 城 | 河 | 魔 | 之 | 冬 | 頭 |
| 15 | 敵 | 出 | 盤 | 航 | 樂 | **誌** | 空 | 機 | 動 | 戰 | 士 | 超 | 樂 | **如** | 傳 | 飛 | **意** | 亡 | 關 |
| 無 | 號 | 人 | 果 | 潛 | 快 | 遊 | 想 | 殺 | 忍 | 武 | 能 | 級 | 伊 | 蘇 | 國 | 奇 | 將 | 雙 | 死 |
| 敵 | 風 | 超 | 水 | 亡 | F | 19 | 幻 | 眼 | 黑 | 力 | **體** | 機 | F | 14 | 帝 | 烏 | 截 | 龜 | 生 |
| 神 | 神 | 伕 | 管 | 死 | 球 | 彩 | 衛 | 魔 | 戰 | 國 | 名 | 車 | 大 | 賽 | 河 | 龍 | 上 | 者 | 感 |
| 槍 | 宙 | A | 狂 | 威 | 利 | 奇 | 遇 | 記 | 斧 | 油 | 王 | 賽 | 承 | **雜** | 銀 | 吸 | 海 | 忍 | 六 |
| 宮 | 宇 | 6 | 想 | 園 | 中 | 使 | 密 | 王 | 國 | 龍 | **節** | 奇 | 傳 | 宮 | 魔 | 血 | 滴 | 一 | 第 |
| 迷 | 宮 | 組 | 曲 | 棋 | 軍 | 陸 | 新 | 獸 | 世 | 戲 | 復 | 傳 | 神 | 家 | 當 | 鬼 | 小 | 洛 | 幽 |
| 石 | 武 | 士 | 傳 | 說 | 象 | 異 | 形 | 蓋 | 坦 | 鏈 | 國 | 雄 | 風 | 雲 | 際 | 會 | 戰 | 城 | 靈 |
| 鑽 | 車 | 飛 | 技 | 特 | 三 | 國 | 演 | 義 | 克 | 萊 | 恩 | 英 | 豪 | **友** | 事 | 故 | 察 | 警 | 騎 |
| 暴 | 石 | 炸 | 彈 | 小 | 子 | 未 | 中 | **軟** | 大 | 賭 | 仇 | 窩 | 鵲 | 杜 | 越 | 飛 | 龍 | 騎 | 士 |
| 風 | **祝** | 方 | 印 | 度 | 王 | **春** | 來 | 戰 | 對 | 城 | 錄 | 瘋 | 狂 | 大 | 賽 | 車 | 追 | 逐 | 戰 |
| 色 | 打 | 磚 | 塊 | **發** | 斯 | 羅 | 俄 | 戰 | 決 | 大 | 國 | 帝 | 河 | 銀 | 兵 | 騎 | 遊 | 降 | 空 |
| 紅 | 色 | 十 | 月 | 號 | 波 | 楚 | 漢 | 之 | 爭 | 觀 | 編 | 蝠 | 俠 | 雄 | 英 | 小 | 島 | 猴 | 時 |

嘿！Look here，上期的尋字拼盤不知各位讀者是完成了？在找的過程中是否有種「GAME到用時方恨少」的感覺。至於第34期尋字拼盤的得獎名單將在第36期公佈，在這段空檔，本期第33頁的尋字拼盤正等著您去完成喔！

**• 第34期尋字拼盤解答 •**

*軟體世界雜誌敬祝發燒友春節如意*

或

*發燒友敬祝軟體世界雜誌春節如意*

# 遊戲目錄索引







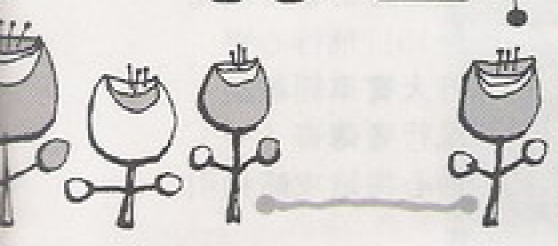
# 遊戲目錄索引



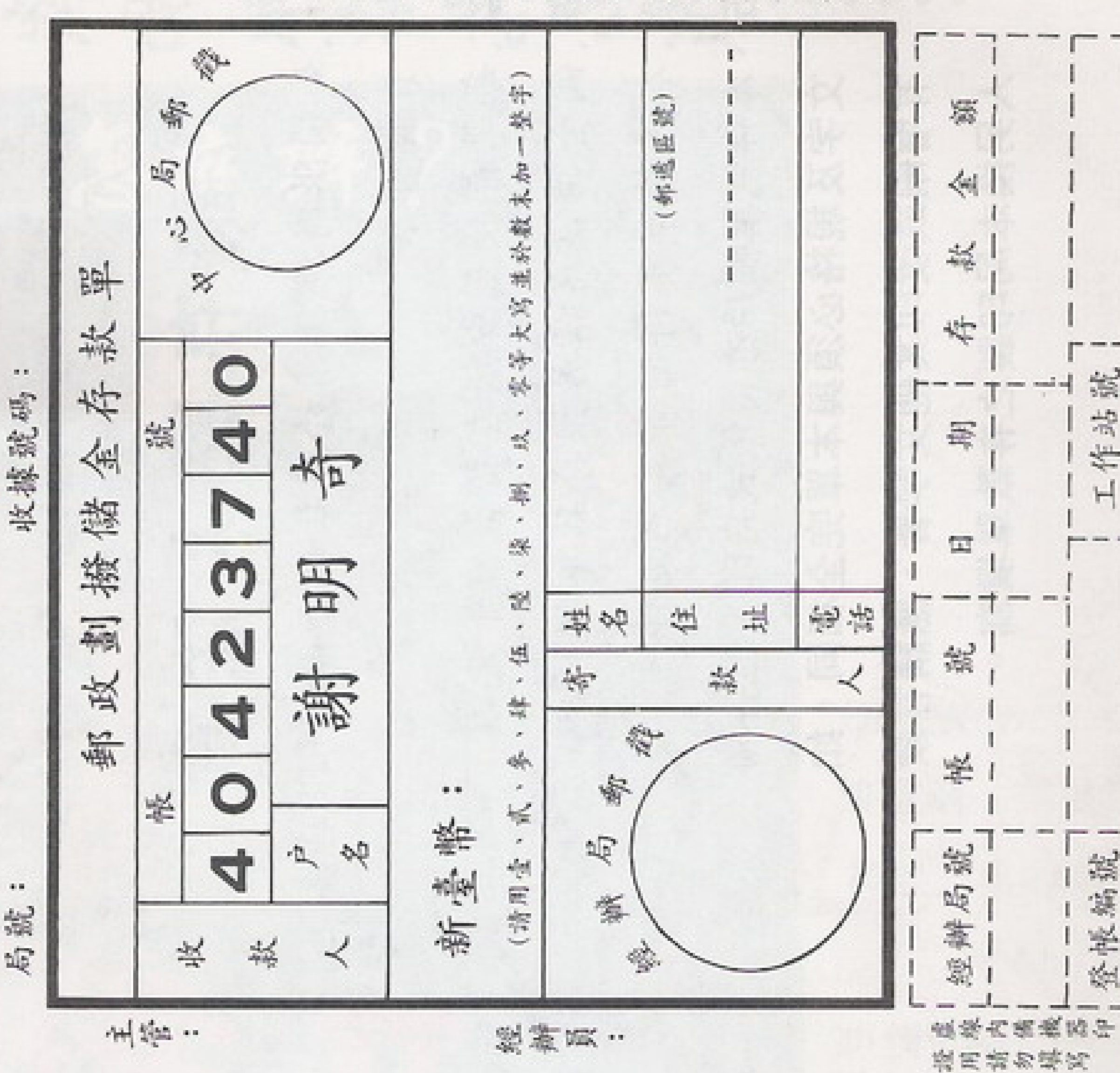





# 過期雜誌要目







郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：

局號：

收款人　帳號　4 0 4 2 3 7 4 0　戶名　謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人　姓名　住址　電話

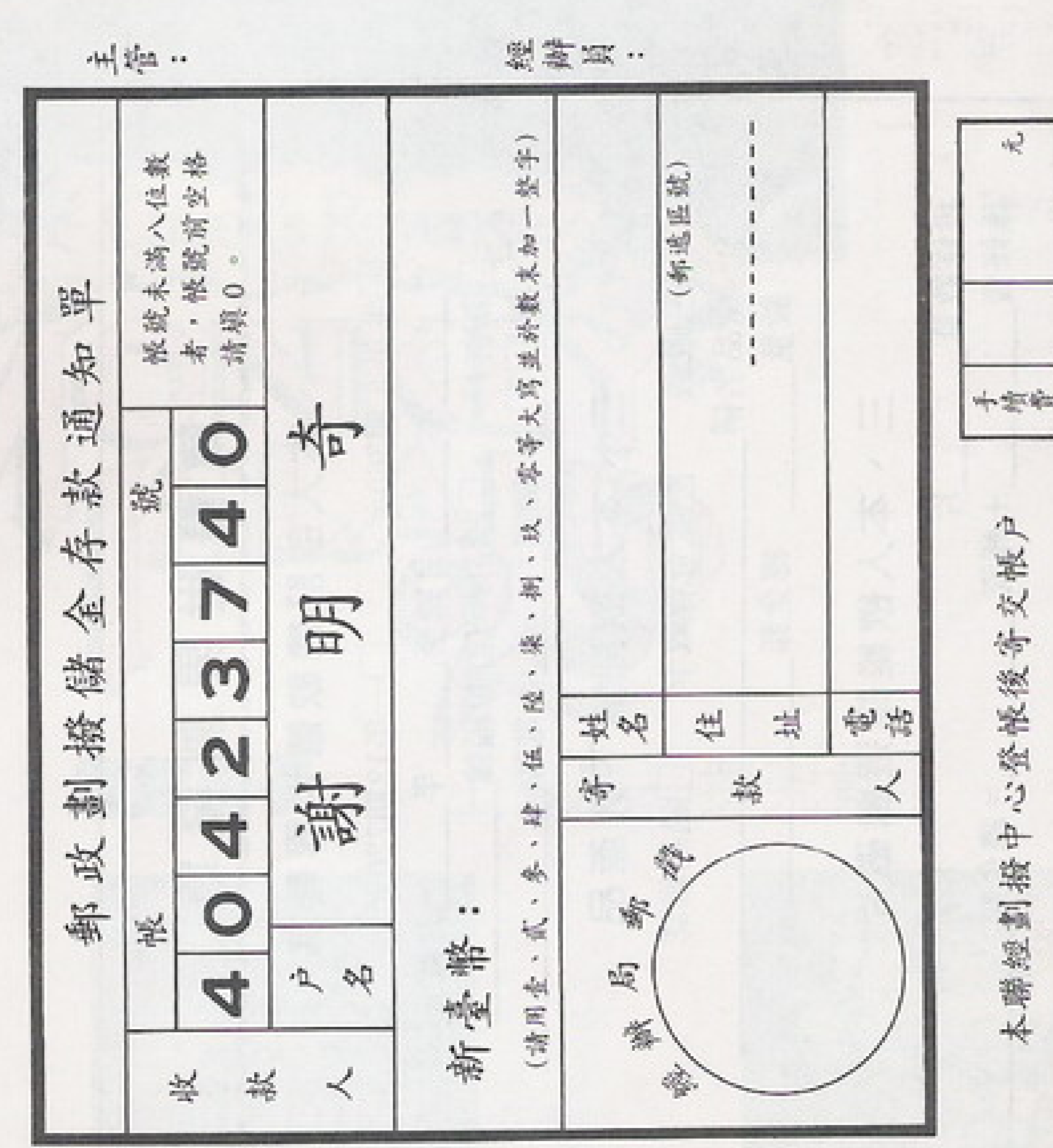
（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

經辦局號　帳號　日期　存款金額　登帳編號　工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人　帳號　4 0 4 2 3 7 4 0　戶名　謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人　姓名　住址　電話

（郵遞區號）

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

## 請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

## 軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶(訂戶編號________)

年齡____　職業____　電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱________

數量____　總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

**否則應請換單另填。**

第11期

遊戲攻略

銀河英雄完全攻略（一）
無聲的戰爭--紅色風暴心得
終極警探後半攻略
蘿塞拉的冒險攻略
F-15II飛行心得
GP大賽車經驗談
風行者傳奇（一）
地心探險攻略指引

百戰天龍

蜘蛛人旁門跳關
螢俠神鷹盜得密碼歸
F-19絕招--國會榮譽勳章捶手可得
地心攔截訊息重現
漢城奧運勇奪高低槓金牌
EGA 高速賽車無敵版
聖女貞德斂財術
幽城寶藏競技場情報
忍者龜奇獨門武功
鐵甲爭霸戰 ---找全五人半月鷹間諜
X.Y.Z 領軍，強棒再出擊
水管狂想曲跳關密碼與補充
快打旋風三大絕招簡易用法
快打旋風飛躍過關秘招
時空戰士無敵版
獨眼龍叛國記－再談快打旋風

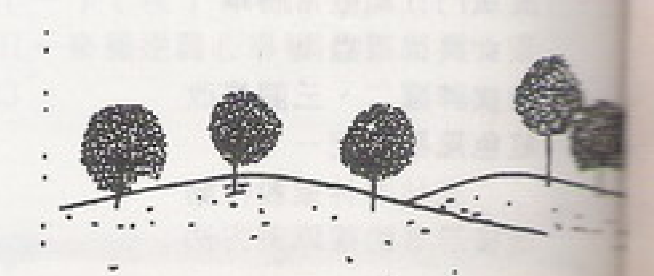
第12期

遊戲攻略

尋覓幽城寶藏（四）
蘿塞拉的冒險攻略
毀滅戰士攻略地圖與心得
風行者傳奇完結篇
幻想空間 III 完全攻略
銀河英雄完全攻略

百戰天龍

F-15拜將封侯篇
小飲立大功修改五招
F-19武器數量與飛行員狀態修改法
幽城寶藏開鎖記要
方程式機車賽登上冠軍寶座妙招



# 鬼船長真的復活了！
# 而且，他發誓要讓我好看……

怎麼辦？

# 猴島小英雄 II

Big Whoop 是筆寶藏？還是具有神秘力量的地方？呼！呼！想到鬼船長里察克就忍不住手脚發抖我該如何逃過這場劫數？

—— Guybrush Threepwood

## LeChuck's Revenge
## MONKEY ISLAND 2

好奇者請備齊 **兩把刷子**，上猴島一探究竟！










LucasArts™
*Lucasfilm Games*